

# POWERPLAY

Die  
Nr.1

Gags & Galaxy

## SPACE QUEST 5

Turbulente Fortsetzung  
der Kosmoskomödie

Stimmungsmacher

## HIGH-END- SPIELE

- Street Fighter 2
- Dark Sun
- Push Over
- Spellcraft

Strahlende Zukunft

## ENDZEIT

Atomare  
Spielideen im  
Kreuzfeuer

Das Megaprojekt

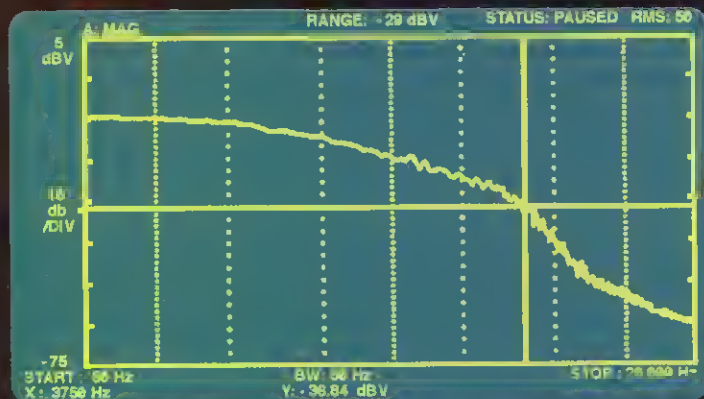
## BARD'S TALE 4

Die Rollenspiellegende im neuen Look

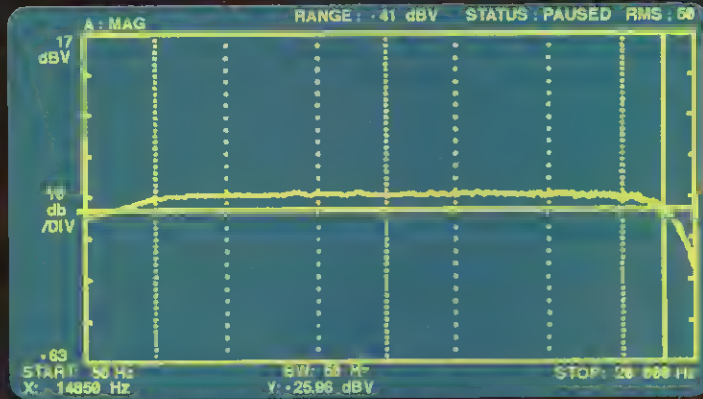


# HiFi-Stereo-Sound

inkl. Stereo-Lautsprecher



Herkömmliche Soundkarte: 13 kHz Sampling; fehlende Höhen, überhöhte Bässe



ATI STEREO-F/X: 44 kHz Sampling; Linearer HiFi-Frequenzverlauf

## zum Mono-Preis

**Audio**  
Das Magazin für HiFi und Musik

Für uns getestet im Audio-Magazin Labor

Jetzt mal ehrlich: Würden Sie heutzutage noch eine Mono-Anlage kaufen? Und würden Sie sich mit der Klangqualität eines Kofferradios zufrieden geben? Ehrlich gesagt, wir auch nicht.



### WinDAT Digital Audio Transport

Unsere Ingenieure meinen deshalb: Nicht die Ansprüche müssen gesenkt werden, sondern der Rauschpegel. Und nicht der Preis muß erhöht werden, sondern Dynamik und Frequenzgang.

### STEREO-F/X

Digitaler Stereo-Sound in HiFi-Qualität. Außerdem im Lieferumfang: WinDAT und DOS-DAT: Digital Audio Transport-Software für Aufnahme, Wiedergabe und Editieren.

Und mit dem Stereo-Effekt-Generator klingen selbst Mono-Games im Quasi-Stereo-Sound.

- 2 x 4 Watt Stereo-Ausgang
- MIDI kompatibel (Box optional)
- Treiber für Windows und DOS
- 44 kHz Mono, 22 kHz Stereo ADC
- Eingang für Micro und CD-Player
- 11 Voice FM-Synthesizer
- Joystick-Port, Dual Speed
- Schalterlose Installation per Software
- AdLib + Sound Blaster kompatibel
- 5 Jahre Garantie
- DM 299,-

### VGASTEREO-F/X

Die neue Multimedia Karte. STEREO-F/X, WONDER XL Super-VGA und TV-Scart Anschluß auf einer Karte.

CODE (Color Depth Enhancement) ermöglicht die Darstellung photorealistischer Bilder mit effektiv 262.144 Farben

wie STEREO-F/X, zusätzlich

- 16 Bit VESA Super VGA
- 72 Hz flimmerfrei
- 800x600, 32.768 Farben
- 1024x768, 256 Farben
- CODE für 262.144 Farbeffekt
- 400 DPI Maus + Mausport
- MIDI-Box In/Out/Through
- MIDI Sequencer Plus Jr.
- PAL + NTSC für SCART-RGB TV
- DM 595,- 512KB DM 695,- 1MB



**DM 299,-**



ATI Technologies  
Rosenskavallerplatz 15  
8000 München 81  
Tel: 089/92 88 01 - 0  
Fax: 089/92 88 01 - 99  
Mailbox-885: 089/92 88 01 - 98



Deutschland  
Tel: 08 142/418-0 Fax: 08 142/38 90  
Österreich  
Tel: 0043/1/616 97 97 Fax: 616 97 97-20  
Schweiz  
Tel: 0041/22/622-020 Fax: 615-650

### Fachhändler

- 05T: Computer & Technology Center 0361/29251  
GFG Computerservice 0 39 823/2417  
1000 Computer & Mehr 030/21 37 312  
2000 Sinfoni Shop 0421/34 97 037  
3000 Braun & Kotzur 0531/33 26 24

- 4000 Software City 0251/40 86 669  
5000 Kohler & Fleischer 02204/53 096  
7000 Compass 0711/355 583  
8000 Columbus 089/523 202 1  
OKW Computer 08131/3894  
NK Computer 08761/62 525

in

fern



## Mad Max 4 — jenseits der Power-Kuppel

● Ein Fototermin ganz besonderer Art stand eines Dienstag morgens bei Michael, Richie, Volker und Knut auf dem Programm. Als das Quartett mit den entsprechenden Utensilien kurz nach neun Uhr geschlossen in die Redaktion marschierte, zeigten Kollegen der benachbarten Redaktionen von Computer Life und Computer Persönlich leicht nervöse Verhaltensweisen. Auch wenn das *POWER-PLAY*-Team üblicherweise als nicht ganz normal angesehen wird, überstieg das Maß an Zurückhaltung und Ausweichtaktik das gewohnte Bild. Keine Sorge, die Vierer-Crew war weder einer religiösen Sekte beigetreten, noch hatte sie sich eine abschreckende Krankheit eingefangen. Nein, das Quartett war bei den letzten Vorbereitungen für seinen Fototermin bei den Bavaria Filmstudios in München — denn die Endzeit nahte. In einem Outfit, das selbst Mel Gibson alias Mad Max in Furcht und Schrecken versetzt hätte, bestieg die Power-Gang ihr Endzeitmobil und donnerte 'gen Filmstudio. Das imposante Ergebnis dieses Ausflugs in die Filmwelt könnt Ihr ab Seite 128 begutachten.

Abgesehen von diesem Vorfall ging es in den Redaktionsräumen hektisch wie üblich zu. Während Martin für ein paar Tage zum ZDF nach Berlin düste, um dort in der Fernsehshow "Der große Preis" als Experte zum Thema "Computerspiele für den PC" aufzutreten, wurde vom restlichen Spielteam der Erfolg der ersten monatlichen *VIDEO-GAMES*-Ausgabe gefeiert. Wenn man die Verkaufszahlen der Junihefte beider Zeitschriften addiert, dann kratzen wir gewaltig an der 250 000-Exemplare-Marke. Dafür ein herzliches Dankeschön an Euch — auch im Namen der *VIDEO GAMES*-Redaktion.

Einen erfreulichen Monat  
ohne Endzeitstimmung  
—  
wünscht Euer

*Power-Play-Team*

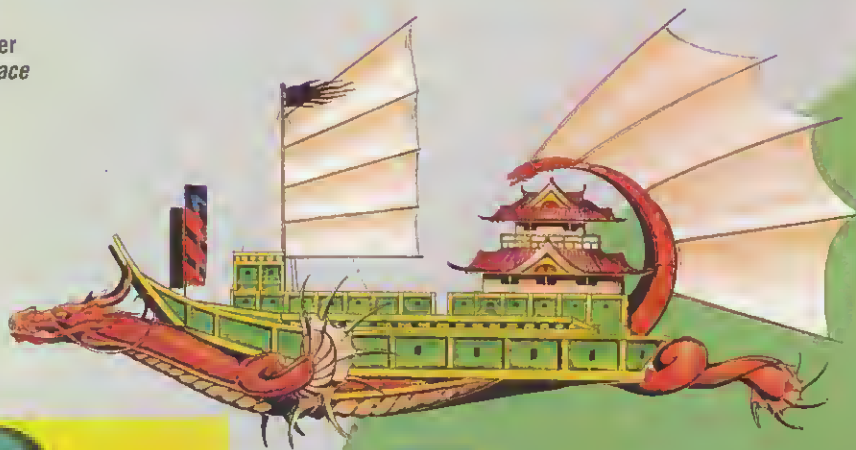
Richie, Michael, Volker  
und Knut waren zwecks Außen-  
aufnahmen in den Bavaria  
Filmstudios zu Besuch





8

Witzig: Roger Wilco in Space Quest V



◆ 9 ◆

38

Schnittig: Die Raumschiffe aus Spelljammer



## Unter der Lupe

■ Endzeit 128

## Rubriken

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| Hitparaden                        | 33  |
| ZDF-Corner                        | 57  |
| Leserbriefe                       | 58  |
| Statistik                         | 104 |
| Germany Corner                    | 124 |
| Nippon Corner                     | 150 |
| Pixelpracht                       | 156 |
| Musik, Bücher, Filme              | 152 |
| Vorschau auf die kommende Ausgabe | 158 |
| Impressum                         | 64  |
| Inserentenverzeichnis             | 64  |

## Computerspieletests

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| Airbucks                | 117 |
| Capstone Chess          | 118 |
| Dylan Dog               | 120 |
| Football Champ          | 119 |
| Graham Taylor           | 54  |
| Grand Prix Unlimited    | 55  |
| Great Napol. Batt       | 120 |
| Gypsy                   | 113 |
| Ishar                   | 37  |
| III. Sports Challenge   | 50  |
| Laura Bow 2             | 44  |
| Leather Goddesses 2     | 47  |
| Lord of the Rings 2     | 37  |
| Millemiglia             | 119 |
| Push Over               | 48  |
| Quest for Glory 1 — VGA | 46  |
| Spellcraft              | 40  |
| Spelljammer             | 38  |
| Striker                 | 52  |
| Theatre of War          | 114 |
| TV Sports Baseball      | 118 |
| Warriors of Relyne      | 116 |

## Kurztests Computerspiele

## Aktuell

|                                 |     |
|---------------------------------|-----|
| Editorial                       | 3   |
| ■ Space Quest 5                 | 8   |
| Lotus 3                         | 10  |
| Galacticon                      | 12  |
| Dark Sun                        | 14  |
| Bonk's Adventure                | 16  |
| Ween                            | 18  |
| Superfrog                       | 20  |
| ■ Bard's Tale 4                 | 22  |
| Incredible Machine              | 26  |
| Star Control 2                  | 28  |
| Schnipsel aus der Softwareszene | 30  |
| Conquestador, Crime City        | 121 |
| Cruise for a Corpse, Sim Ant    | 121 |
| Space M.A.X., Tennis Cup 2      | 122 |
| The Addams Family, UGH!         | 122 |
| Space Crusade, Ultima 6         | 122 |



**44**

Brenzlig: Der Krimi um den *Dagger of Amon Ra*

**20**

Schlüpfrig: Der Froschkönig aus *Superfrog*

**Videospietests**

|                        |     |
|------------------------|-----|
| Camel Try              | 140 |
| Chuck Rock             | 145 |
| Corporation            | 145 |
| Prince of Persia       | 136 |
| Splatter House 2       | 144 |
| Street Fighter 2       | 138 |
| Super Monaco GP 2      | 143 |
| Super Dunkshot         | 142 |
| Taz-Mania              | 142 |
| <b>Handheld Corner</b> |     |
| Einleitung             | 146 |
| Hudson Hawk            | 147 |
| Il Boxle               | 147 |
| Nail'n Scale           | 147 |
| Track Meet             | 147 |
| Turn'n'Burn            | 147 |
| George F. Boxing       | 148 |
| Marble Madness         | 148 |
| Beast                  | 148 |
| Steel Talons           | 148 |

**Powertips**

|   |     |
|---|-----|
| Clue Book: Gateway to the Savage Frontier, Teil 6 | 94  |
| Players Guide                                     | 106 |

■ **Titelthemen**



◆ **92** ◆

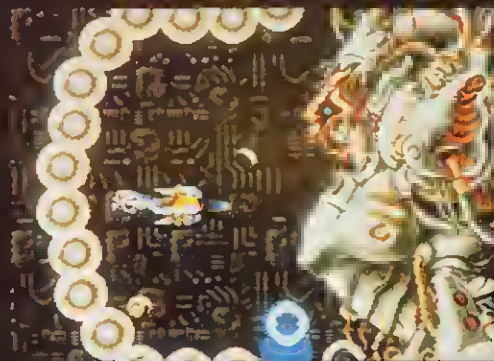


**106**

Fertig: *Indiana Jones* Playersguide

**Nintendo®**

**I WANT IT ALL!**



## Super Power

Du willst Action, Power, Super-Spannung? Dann brauchst Du nur eins: Das neue Super Nintendo® mit Super-16-Bit-Technologie, die neue Dimension des Videospieles!

- Mit 5 Microprozessoren.
- Mit 256 KB Speicherkapazität
- Schan jetzt ausbaufähig auf CD-ROM.



Die Super Nintendo

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

## Super Grafik – Super Action

Klarer Fall: Mit dem einzigartigen Super Nintendo® erlebst Du die totale Action in der dritten Dimension.

- Perfektes 360° Scrolling.
- 128 Sprites gleichzeitig.
- Absolut verschärft: Die Bildschirmauflösung von 512 x 448 Pixeln.
- Das Ergebnis: Super Grafiken, Wahnsinns-3D-Effekte, realistisches Scaling und unzählig viel Scrollings.



## Super Sound

In jeder Hinsicht tanangebend: Der digitale Super-Stereo-Sound der Spitzenklasse!

- Phantastische Audio-Effekte.
- Digitale Sound-Erlebnisse in Super Hi-Fi und CD-Qualität.
- Neue Klangdimensionen, die unter die Haut gehen.



**BRANDNEU!**

## Super Farben

Moch Dich auf alles gefaßt. Das Super Nintendo® erzeugt eine Farbenflut, wie Du sie noch nie gesehen host.

- 32768 brillante Farben.
- Bis zu 256 Farben gleichzeitig.
- Daneben sehen andere 16 Bit-Systeme ganz schön bloß aus.



# 6 Bit Power.

# NTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



## Super Mario World™

Zu einem Super-System gehören immer neue Super-Spiele: 30-40 schon 1992. Das erste liefern wir Dir gleich mit: Super Mario World™.

- Das ultimative Abenteuer mit Super Mario und seinem Freund Yoshi.
- Ein Wohnsinns-Trip durch 96 phantastische Welten in 3D.
- Jede Menge Super-Spiel-Spaß!

## Super Pack

Super Nintendo® - alles ist drin.

- Die Super-Konsole: Modernste 16-Bit-Technologie, für unglaubliche Sound-, Farb- und 3D-Effekte.
- AV-Kabel für digitalen Stereound und RF-Switch.
- Der High-Tech Controller für totale Spiel-Kontrolle.
- Das ultimative Abenteuerspiel: Super Mario World™.

## Super Gewinne

Moch mit bei dem Super Nintendo® Preisausschreiben, und Du konnst was erleben!

**1. Preis:** Super Nintendo® und Coupons für 20 Spiele Super Nintendo®.

**2. bis 10. Preis:** Je ein Original Super Nintendo® Entertainment System.

## Coupon

Das neue Super Nintendo® ermöglicht perfektes  Scrolling.

Super Nintendo® verfügt über  Super-Farben.

Super Nintendo® ist ausbaufähig auf  C . - R . M

Das Spiel  S . . . r M . . . o W . . . d ist beim Super Nintendo® gleich dobei.

Einfach den Coupon ausfüllen und bis zum 31.12.1992 einschicken an: Nintendo of Europe GmbH, Postfach 15 01, 8754 Großostheim.

Ausreichend frankieren. Absender nicht vergessen.

Name  Vorname

Straße

PLZ/Ort

Mitmachen können alle - mit Ausnahme der Mitarbeiter von Nintendo®. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

# AMORE IM ALL

Das Weltall bebt, die Milchstraße wackelt: Roger Wilco, der Schrecken aller Fettflecken, ist unterwegs und läßt seinen Astro-Besen durch *Space Quest 5 — The Next Mutation* flitzen.

**E**in Name wie Donnerhall: "Roger Wilco is back!" Der am höchsten ausgezeichnete Raumpfleger in der Geschichte der Putzkultur hat ein Einsehen mit seinen unzähligen Fans und startet wieder durch. Damit nicht genug, hat man bei Sierra extra für Roger ein passendes Sozialprogramm zusammengestellt. Unsere männ-

liche Putzfrau wechselt den Job und nimmt an einer Umschulungsmaßnahme teil. Wilco besucht die "Starcon Space Academy" und läßt sich dort in einem Crash-Kurs zum Raumkapitän ausbilden. Nach vielen Schummeleien und regelwidrigem Abschreiben geschieht das Unglaubliche — er schafft die Prüfung.



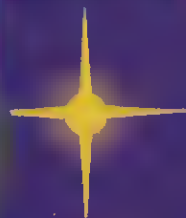
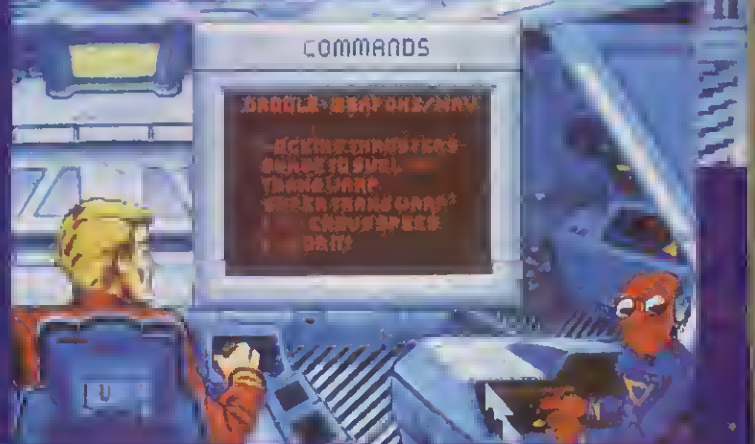
## Bye, Bye Marc

Weltall erbebe. Die "Two Guys from Andromeda" sind nicht mehr! Das uns allen ans Herz gewachsene Programmiererteam Scott Murphy und Marc Crowe hat sich nach bald zehn Jahren der gemeinsamen Arbeit getrennt. Zeichenkünstler Marc

wechselte kurzerhand zur Sierratochter Dynamix über und fummelte dort den wohl vorerst letzten *Space Quest* Teil zusammen. Scott Murphy will auch weiterhin für Aufregung im All sorgen und rekrutiert deshalb gerade ein neues Team.



Die Entschleunigung dagegen: Roger in seiner Kommandozentrale



Rogers geheimer Unterschlupf erinnert etwas an Darth Vaders Domizil





Roger schummelt sich zum Kapitän

# ROGER WILCO



## Love me, Baby

Endlich ist es soweit, Roger bekommt eine Freundin. Erinnert Ihr Euch noch an die Hologrammdame aus dem vierten Teil, die unser Raumheld heiraten sollte? Nun, aus der Verbindung wurde bekanntlich nichts. Im neuen Teil sollte, das nötige Adventure-Geschick von Euch vorausgesetzt, einer Vereinigung der beiden nichts mehr im Wege stehen. Roger kann sich überdies vor der holden Weiblichkeit kaum retten. Nicht nur Damen aus Fleisch und Blut sind hinter ihm her, sondern auch eine verchromte Terminatorin heftet sich auf seine Spur. Leider hat dieser schimmernde Traum aus Schaltkreisen, Sinuskurven und Nickel-Cadmium-Batterien nichts anderes im Sinn, als Roger in Einzelteilen durchs All zu blasen.

## Navigation

Zur Grundausrüstung des erfolgreichen Raumpiloten gehört wie immer eine Space-Maus. Wie schon in den anderen Sierra-Produkten der letzten Zeit setzt man auf die bewährte Icon-Leiste am oberen Bildschirmrand, mit der Roger zu neuen Taten animiert werden kann. Wer selbst dazu zu faul ist, kann mit der rechten Maustaste alle Befehle auch direkt aufrufen. Der Cursor verändert sich dann in das entsprechende Befehls-Symbol. Wie üblich, laufen alle Gespräche automatisch ab. Komplett neu ist der Einsatz von Crew-Mitgliedern. Um einige Rätsel zu lösen, müssen wir nicht nur Roger durchs All lotsen, sondern dürfen auch seiner losen Bande den einen oder anderen Befehl geben. Bevor wir mit der ungewohnten Teamarbeit beginnen können, heißt es noch etwas Däumchen drehen. Die neue Sierra-Rakete wird wohl erst im goldenen Oktober starten. Amiga-Raumflitzer heben wie üblich etwas später ab. vw

## Seemannsgarn

Keine Angst, Adventure-Freunde, die nächste Katastrophe kommt bestimmt: Daß Roger auf große Fahrt geht, spricht sich in Lichtgeschwindigkeit im All herum. Jeder Raumkapitän, der Ärger mit seiner Mannschaft hat, schickt seine ungeliebten Knaben und Gallertklumpen auf Rogers Bötchen. Dort sammelt sich bald der Abscheum des Universums und ist zu jeder Schandtat bereit. Zunächst einmal müssen wir also diesen Sauhaufen in Schach halten und zu einer halbwegs brauchbaren Mannschaft ausbilden. Anders als in den verflossenen Ausgaben der *Space-Quest*-Saga steuern wir nicht Roger alleine durch die Milchstraße, sondern benutzen auch seine Chaostruppe, um einige Rätsel im Spiel zu lösen.

Selbstverständlich kommt auch der fünfte Teil des Raumadventures nicht ohne den genretypischen Zukunftsmotz aus: Erzfeind Vorhaul hat zwar ordentlich die Hucke vollbekommen, aber man weiß ja nie genau, wie viele Reinkarnationen so einem Bösewicht erlaubt sind. Im neuen Teil haben wir es mit einem, anfangs noch namenlosen Umweltferkel von kosmischen Ausmaßen zu tun. Der oder die Schmutzfinken verunreinigen nicht etwa einsame Mondkrater oder abgelegene Asteroiden, sondern sauen auf einen Schlag ganze Planeten ein. Wo eben noch friedliche Mondkälber weideten, blubbert im nächsten Moment ein giftgrüner ätzender Pudding.

Keine Frage, in solchen Momenten kann ein ehemaliger Raumpfleger nicht aus seiner Haut: Roger heftet sich an die Fersen der Ferkel.

Mit diesem Mädel ist nicht gut Kirschen essen



**W**as ist rot, schnell und der Liebling aller geschwindigkeitssüchtigen Amiga- und ST-Besitzer? Womit rettete schon James Bond sein Leben und Julia "Pretty Woman" Roberts ihr nächtliches Einkommen? Wer beschert jedem Automobilfan schlaflose Nächte oder wunderschöne Träume? Der Lotus Esprit Turbo.

In Millionärsgaragen schon seit langem zu Hause, fuhr sich die Edelkarosse mit zwei Lotus-Turbo-Challenge-Spielen in die Herzen der Computerspieler. Der im Oktober dieses Jahres erscheinende dritte Teil soll zum einen die Qualitäten beider Vorgänger miteinander verbinden und zum anderen das Genre mit innovativen Neuerungen revolutionieren. Star von Lotus — *The Final Challenge* ist der Lotus M 200. Die bisher nur als Prototyp existierende Schönheit zählt schon heute zu den begehrtesten Automobilen dieses Jahrzehnts.

Das Spiel sieht auf den ersten Blick Lotus 2 zum Verwechseln ähnlich, wartet aber

# TRIO MIT 4 REIFEN

**Kochende Künter abgefahrene Reifen, erhitzte Gemüter: Gremlins Flitzer ist wieder unterwegs. Mit Lotus — *The Final Challenge* will man der Konkurrenz endgültig davoneilen.**

mit interessanten Neuerungen auf. So darf zwischen Zeitlimitrennen (Lotus 2) und Meisterschaft (Lotus 1) gewählt oder mit einem Editor die ganz eigene Strecke zusammengebastelt werden. Diese Kurse werden nicht etwa auf Diskette gespeichert, sondern sind in einem Paßwort codiert. So existiert zu jedem Self-Made-Kurs ein Paßwort und umgekehrt. Gebt Ihr zum Beispiel Euren Namen ein, erscheint Eure ganz "private" Rennstrecke. Neben dem Editor harren insgesamt 64 fertige Kurse in sechs Levels ihrer Durchfahrt. Neben den Nebel-, Schnee- und Wüstenfahrten des zweiten Teils gibt's vier neue Szenarios: Wind-, Bauarbeiten-, Matsch- und sogar Zukunfts-Levels mit futuristischen Gags sind dabei.

Bewährtes wurde beibehalten. So sollen der Zweispielermodus, die Link-Option und Paßwörter für hemmungslosen Raserspaß sorgen. Amiga- und ST-Besitzer müssen sich allerdings noch bis Oktober gedulden. *kn*



Das Auswahlmenü bietet unzählige Einstellungsmöglichkeiten



Mit dem Track-Editor lassen sich eigene Kurse zusammenbasteln



Witzig: "Magnetic-Fields-Bohnen" am Straßenrand



Aufgemotzt: der "Magnetic-Fields-CD-Player"



Grafisch erinnert *The Final Challenge* an Lotus 2



Obligatorisch: kein Rennspiel ohne die zünftige Autobahnbrücke



*Presents*

# ISPAANIA THE GAMES '92

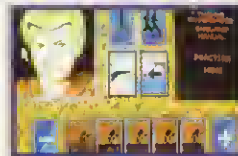
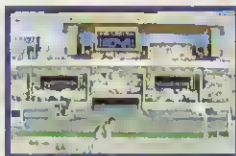


MESS DICH  
MIT DEN  
BESTEN DER WELT

**DIE WAHRE OLYMPISCHE SPORT-SENSATION**

#### MEHR ALS 30 SPORTARTEN!

Alle leichtathletischen  
Disziplinen... Tolle Animation  
und atemberaubende Action!



#### TEAM-MANAGEMENT

Es ist Deine Aufgabe,  
das Team auf den olym-  
pischen Wettkampf  
vorzubereiten.

#### ZWEI KOSTENLOSE DATA-DISKS!

Viele weitere Disziplinen, wie z.B.:  
SCHWIMMEN, TAUCHEN,  
JUDO, RINGEN,  
FECHTEN oder BOXEN!



#### RUHEMESHALLE

Alle Infomationen über die Ge-  
schichte der Spiele und die  
Leistungen der Wettkämpfer.  
Vergleiche die Leistungen Deines  
Teams mit denen der Großen  
dieser Welt.

AB JULI ERHÄLTlich

**DAS SPIEL DER SPIELE**

FÜR AMIGA – PC & KOMPATIBLE – ATARI ST – CD/TV

Alleinvertrieb in Deutschland:

BOMICO SOFTWARE – Am Südpark 12 – 6092 Kelsterbach – Tel. 061 07/76 06-0



**3-D-Spezialist Mike Singleton kann's nicht lassen: Kaum ist sein Strategieepos *Ashes of Empire* fertig, startet er ins All durch. *Galacticon* verbindet wilde Raumschlachten mit heißen Planetenjagden.**

Irgendwann im 45. Jahrhundert: Der Weltraum, unendliche Trübsal. Zumindest, wenn es nach dem Imperator geht. Der hat, um die Krone der Galaxis zu erringen, kurzerhand die gesamte Herrscherfamilie ermordet. Die gesamte Familie? Mitnichten: Ein kleiner, unbezwingbarer Sproß hat überlebt und leistet tapferen Widerstand. Inmitten des chaotischen Ringens der Adelshäuser um Macht und Mitsprache begibt sich der letzte wahre Thronerbe auf den Weg.

Eine wahre Odyssee durch Dutzende Planetensysteme beginnt. Nur Ihr, der Prinz, könnt bis zum Thronstern im Herzen der Galaxis vordringen, wo tief im Reichsthron das sagenumwobene Sternenschwert ruht. Gelingt es Euch nicht, das mächtige Symbol des Rechts zu bergen, wird ein tausendjähriger Schatten über die Völker der Galaxis fallen...

Ein bißchen Star Wars, eine Prise König Arthur und eine wildromantische Geschichte — wer erwartet da kein Science-fiction-Adventure? Doch der Schein trügt: *Galacticon* wird ein reinrassiges Actionsspektakel mit, so Mike Singleton, völlig neu entwickelten 3-D-Routinen. Also eher eine Mischung aus *Wing Commander*, *Light-speed* und einem Hauch *Elite*. Vom Rand der Galaxis aus arbeitet Ihr Euch von Sonnensystem zu Sonnensystem ins Zentrum voran — zuweilen durch zeitsparende Sprung-

**Gut gerüstet ist halb gewonnen: Intergalaktische Gestalten warten hinter jedem Planeten.**

brücken, oft aber durch couragiertes Erforschen.

Jedes System birgt eigene Missionen und Gefahren — Mike verspricht eine Vielzahl computergenerierter Rassen, Charaktere und auch verblüffend neue Landschaften. Da rast man über dick umwucherte Dschungelplaneten, dockt an bizarren Raumschiffen an oder bewundert die fast schon Thunderforce-artig skurrilen Vulkanwelten. In vielen Gebie-

ten lungern Asteroiden und strahlenverseuchter Weltraummüll herum. Sind alle, meist kämpferischen Aufgaben an einem solchen Knotenpunkt gelöst, müßt Ihr den nächsten Zielort wählen. Daß der nicht unbedingt geradewegs zum galaktischen Zentrum weist, versteht sich von selbst. 100 Sonnensysteme warten auf Euren Besuch. Wo es langgeht, zeigt am Ende jedes Abschnitts die Sternenkarte. Auf

ihr sind der ferne Thronstern, Euer gegenwärtiges System sowie die von dort zugänglichen und von Euch schon besuchten Systeme markiert. So erhaltet Ihr nach und nach eine klare Übersicht der Verbindun-

# Hamlet im Weltall



**Sternendrive rein und durch: Im Weltall ist die Hölle los.**

gen und kürzesten Wege zum Sternenschwert. Je nach Vorliebe können gewiefte Raumkämpfer ihre Lieblingsroute ins galaktische Zentrum wählen.

Tollkühne Flugmanöver werden oft mit wertvollen Funden belohnt. So manches Stück Weltraumschrott kann sich als nützliches Tauschobjekt ent-



**Über die Oberfläche fremder Planeten: Krater und Wiesen in feinsten 3-D-Gratik.**

puppen, denn manche Fremdrassen sind durchaus freundlich und keinem Schwätzchen abgeneigt. Versagt Eure Diplomatie, läßt sich die aktuelle Mission wiederholen.

Das Geschehen wird auf dem PC in 256-Farben-Pracht erstrahlen und sich mit Maus oder Joystick steuern lassen. Eine Amiga-Version ist schon am Horizont sichtbar, während die ST-Umsetzung noch in den Sternen steht. PCler dürfen dagegen wohl noch vor Weihnachten in die Pilotenkanzel steigen.

Eva Hoogh

Komplexeste Simulationen  
für Kenner und Könner!

Martin Economic

MES 

Simulations

# Regent

## Wirtschaftssimulation des mittelalterlichen Deutschland

Exklusiv für Amiga



Multiple Spielsituationen  
Realistischer Sound  
Programm und Handbuch  
in deutsch!

Erleben Sie die Welt  
des Mittelalters und  
behaupten Sie sich  
in einer bekannten  
und doch fremden  
Welt.

...auch erhältlich im guten Fachhandel!

- Komplexe wirtschaftliche Zusammenhänge
- Mehr als 30 Menüs, z. B.: Handel, Landwirtschaft, Bergbau, Kriegswesen, Handwerk, Politik, Börse etc.

• 1-4 Spieler

• 48 unterschiedliche Handelswaren  
Mehr als 100 verschiedene Ereignisse in Wort und Bild

**MARTIN**  
GesmbH. & Co.KG      Abt. Game-Software

Klostertaler Straße 25, A-6751 Braz, Tel. 05552/81 21-0  
Fax 05552/81 21 24

Schicken Sie mir (gegen Nachnahme + NN-Spesen):

- .....Stück Regent Luxus-Ausgabe in der Holzschachtel und leinengebundenem Exklusiv-Handbuch zum Preis vom DM 169,-
- .....Stück Regent Normal-Ausgabe zum Preis vom DM 99,-

Name: .....

Straße: .....

PLZ/Drt: .....

Distributoren gesucht -  
Händleranfragen  
erwünscht.  
Tel. 0043/5552/81 21-0

# DARK SUN



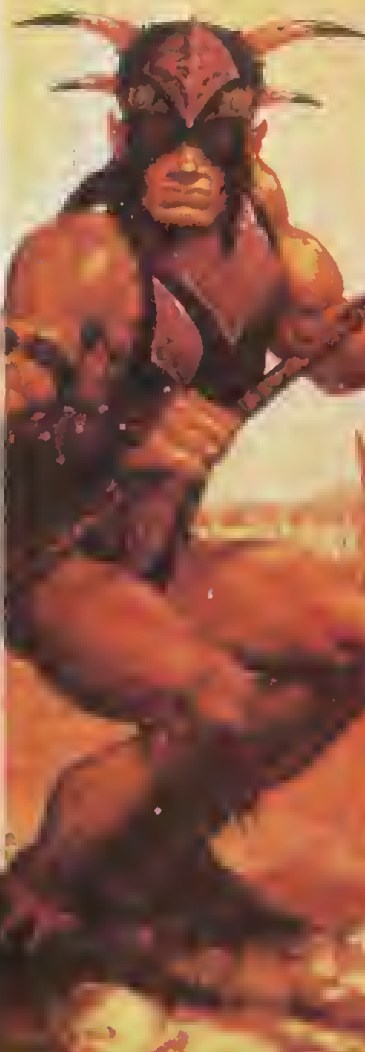
Statt eines taktischen Kampfsystems werden in *Dark Sun* die Monster in Echtzeit vertrimmt (MS-DDS/VGA)

Mit Temperaturen, die zur Sommerszeit über 32 Grad Celsius klettern, ist der amerikanische Bundesstaat Kalifornien nicht gerade das, was man als seinen bevorzugten Arbeitsplatz bezeichnen könnte. Statt im stickigen Büro zu sitzen, würden wir bei solchen Hitzegraden lieber am Strand liegen oder durchs kühle Naß planschen. Amerikanische Angestellte sehen das eher lockerer. Trotz tropischer Hitze und strahlendem Sonnenschein geht beispielsweise in den Büros der Software-schmiede SSI alles seinen gewohnten Gang. Unterbrochen von einem Freiluft-Basketballmatch der kompletten Belegschaft oder einer kurzen Taktikrunde am Spieltisch im Büro des Chefs, werkeln mehrere Programmerteams an einem halben Dutzend neuer Computerspiele, die allesamt noch in diesem Jahr erscheinen sollen.

Eine der größten Überraschungen, die SSI zu bieten hat: einige frische AD&D-Szenarien, nebst komplett neuen und völlig verschiedenen Spiel-systemen. Die Zeiten der Spiele im *Pools of Radiance*-, oder *Death Knights of Krynn*-Look sind damit endgültig vorbei. Zur Zeit sind drei neue AD&D-Rollenspieltitel, oder besser Serien, in Vorbereitung, sowie einige Eigenentwicklungen, die mit "AD&D" rein gar nichts zu tun haben.

Die drei modernen AD&D-Spielreihen dürften den eingeweihnten Freaks das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen. Geben sich doch solch hochrangige Namen wie *Dark Sun*, *Spelljammer* und *Ravenloft* im SSI-Spieleangebot ein Stelldichein. Für Nichtkenner: *Ravenloft* ist ein spezielles Horrorszenerario, in dem Werwölfe, Geister, Zombies, Dämo-

Der Softwaregigant SSI ändert das bisherige Design für die AD&D-Reihe und bringt mit *Dark Sun* eine der erfolgreichsten Brettspielwelten auf den Computermonitor.



ARETH

|        |              |
|--------|--------------|
| STR 18 | MALE MUL     |
| DEX 19 | NEUTRAL GOOD |
| CON 14 | CLERIC       |
| INT 15 | 3            |
| WIS 20 | EXP. 2500    |
| CHR 17 | HP 23/23     |
|        | PSI 129/129  |
|        | AC 7         |
|        | DAM 1 DZ     |

ODRUID  
 OCLERIC  
 OPRESERVER  
 OTHIEF  
 OFIGHTER  
 ORANGER  
 OGLADIATOR  
 OPSIONICIST

OAIR  
 OEARTH  
 OWATER  
 OFIRE

DONE

Charakterbasteln einmal anders. *Dark Sun* bietet ungewöhnliche Rassen und Klassen (MS-DDS/VGA)

nen und Vampire eine extrem große Rolle spielen. *Spelljammer* verlegt das spielerische Geschehen in das ferne Weltall und *Dark Sun* verquickt Fantasy-Elemente mit einer gehörigen Portion *Mad-Max*-Feeling. *Dark Sun: Shattered Lands* ist auch der erste Titel, mit dem SSI eines der neuen Spielsysteme vorstellt.

Das *Dark-Sun*-Universum ist einer der jüngsten AD&D-Schöblinge. Brettspielriese TSR startete erst 1991 mit der *Dark-Sun*-Table-Board-Serie. Statt in einer "üblichen" Fantasy-Umgebung spielen die *Dark Sun*-Programme auf untreudlichen und lebensfeindlichen Wüstenwelten, die von besonders fiesem, Jahrtausende alten Zauberern regiert werden. Verstreut über die Wüstenlandschaft befinden sich Städte, die unter der Knute der Zauberer stehen. Größter Anziehungspunkt solcher Ansiedlungen ist eine Kampfarena, in der Sklaven zum Vergnügen der Einwohner um ihr Überleben kämpfen.

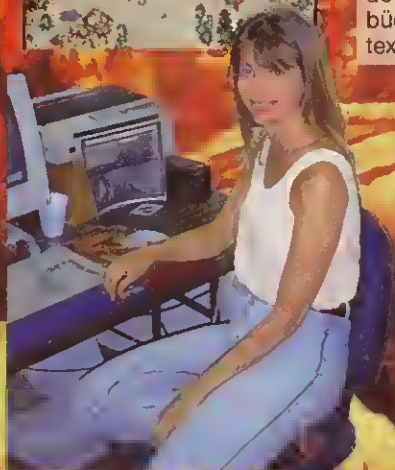
In der Computerfassung *Dark Sun: Shattered Lands* übernehmt Ihr die Rolle eines solchen Kampfsklaven. Eure Aufgabe ist relativ simpel: Flieht aus einer Stadt auf dem Wüstenplaneten Athas, sucht gleichgesinnte Kampfgefährten und organisiert im Stil des Historienschinkens "Spartakus" einen Aufstand gegen den lokalen Diktator. Selbstredend bietet die *Dark-Sun*-Welt einiges an neuem Rollenspielfleisch. Angefangen bei neuen Charakterklassen und Rassen bevölkern ganze Heerscharen frischer Monster das Wüstenterrain, die Ihr mit neuen Waffen und rund 200 Zauberformeln außer Gefecht setzen dürft.

SSI hat, extra für den Start der *Dark-Sun*-Spiele, das altbewährte AD&D-Computerspiel-system komplett über Bord geworfen. Statt des gewohnten 3-D-Fensters in Dörfern oder Dungeons, gibt's bei *Dark Sun* nur eine Perspektive: von schräg oben. Ob Ihr über die Landschaft wuselt, Euch

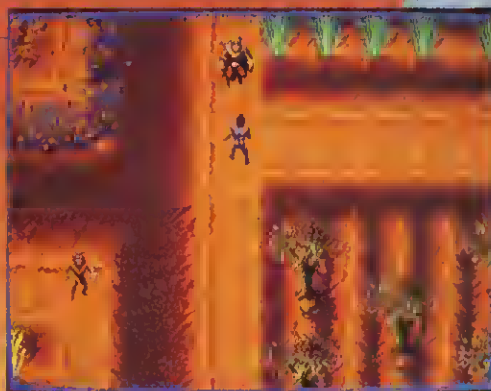
## Was heißt hier M?

Im Kielwasser von *Dark Sun: Mit Shattered Lands* dümpelt ein weiteres neues Rollenspiel aus dem Hause SSI seiner Fertigstellung entgegen. Schon der Name der Eigenentwicklung (das Spiel hat nichts mit AD&D zu tun) erhascht Interesse: *M* sorgt nicht nur für großes Rätselraten ("Was zur Hölle heißt das?"), sondern ist auch Ansatzpunkt für zahlreiche interne Witze bei SSI — "Wir haben das Programm *M* getauft, damit wir es später einfacher mit den Fortsetzungen haben", berichtete schmunzelnd Ann McGowan, Pressesprecherin von SSI. "Die nennen wir dann *N*, *D*, *P*, *D* und so weiter..."

*M* kann zwar gewisse grafische Ähnlichkeiten zu *Dark Sun* nicht leugnen, aber damit erschöpfen sich schon fast die Gemeinsamkeiten. *M* wird ein reinrassiges Science-Fiction-Rollenspiel werden, versicherte uns Rhonda Gilbert, die charmante *M*-Designerin. Ihr steuert ein Team aus vier Charakteren und einen Roboter auf dem fernen Planeten "Monsoon" (vielleicht daher das *M*?), um ein paar gefangene Diplomaten zu befreien. Die größte Besonderheit von *M* sind sicherlich einige Monster, die sorgsam mit einem 3-D-Konstruktionsprogramm entworfen wurden. Erscheinen wird *M* wahrscheinlich Ende des Monats für PCs, Anfang des nächsten Jahres auch für Amigas.



Ist derzeit voll in *M* (oben) vertieft, die Spiele designerin Rhonda Gilbert bei der Arbeit



Vogelperspektive pur: Ob auf dem treuen Land (rechts) oder im Dungeon (links), alles wird von oben gezeigt (MS-DOS/VGA).



Nicht gerade ein Urlaubsort: der *Dark-Sun*-Planet Athas



durchs Dungeon schleicht oder Monster versemelt — alles wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Die einzige Konzession an eine Änderung der Perspektive sind zahlreiche Filmsequenzen, die eingeblendet werden, wenn etwas Entscheidendes im Spiel passiert. Die Grafik unterstützt übrigens nur die VGA-Grafikkarte und nutzt 256 Farben aus. EGA-Grafik wird erst gar nicht berücksichtigt.

Dem geänderten Look angepaßt wurde selbstverständlich das Kampfsystem und die Benutzerführung der *Dark-Sun*-Spiele. Alle Aktionen lassen sich per simplem Mausklick erledigen. Unterhaltungen mit freundlichen Landesbewohnern, das Einsammeln von Gegenständen, oder das Erschaffen einer vierköpfigen Crew — die Maus dient als universelles Hilfsmittel. Das taktikorientierte Kampfsystem der alten AD&D-Spiele (z. B. *Dark Queen of Krynn*) ist einem Echtzeitgemetzel gewichen. Während Ihr in den Taschen nach einer passenden Waffe kramt, hauen die Gegner munter auf Eure Party ein.

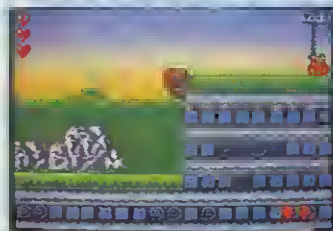
Erscheinen soll *Dark Sun* nur für 16-Bit-Computer und Konsolen. Eine speziell aufgepeppte CD-ROM-Version ist derzeit in Arbeit. Die deutsche Firma Softgold übernimmt wieder die Übersetzung der Handbücher sowie der Bildschirmtexte. mh



Auf der neuen *Dark-Sun*-Welt tummeln sich frische Monsterhorden. Hier ein kleines Bestiarium (MS-DOS/VGA).

Jede Konsole hat ihr persönliches Aushänge-Sprite. Klempner Mario hüpfert auf Nintendos Maschinen. Turboigel Sonic ist auf Segas Mega Drive und Game Gear zu Hause. Auch die hierzulande weniger verbreitete PC Engine hat ein springendes Maskottchen: Bonk. Die Rechte der Nr. 2 auf der Weltrangliste (nach Mario) liegen bei Hudson Soft, die bereits zwei Jump'n'Run-Knaller zusammenbastelten und derzeit an einem dritten Teil arbeiten. Die deutsche Programmiertruppe Factor 5, bekannt durch Turrican, wurde nun beauftragt, eine Amiga-Umsetzung des ersten Bonk-Abenteuers zu stricken. Vor zwei Ausgaben haben wir Euch deswegen darum gebeten, Namensvorschläge für den neuen Amiga-Helden einzuschicken. Die Entscheidung ist gefallen: Bonk wird für den Amiga auf den Namen *B.C. Kid* getauft.

*B.C. Kid* ist nicht irgendein anderes Jump'n'Run auf dem Amiga. Die Tatsache, daß es eine möglichst nahe Umsetzung zur PC-Engine-Version werden soll, verspricht eine bisher neue Spieldimension auf dem Amiga. Dieses Mal gibt es keine bombastischen, aufwendigen 10-Disketten-Intros und kein Streben, unendlich viele Sprites auf den Bildschirm zu klecksen. Spielbarkeit ist jetzt gefragt. Die Steuerung wird in-



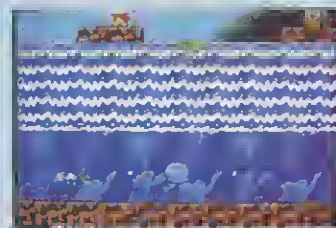
B.C. Kid hat kräftiges Zahnfleisch. Er beißt sich hoch.



Auf Palmen reitet der B.C. Kid — und findet Bonusitems



**Bonk hat einen neuen Namen: *B.C. Kid* wird zu Weihnachten sein Unwesen auf dem Commodore Amiga treiben.**



Der Wasserlevel ist in drei Spielebenen unterteilt



B.C. Kid "beißt" sich durch Wasser



Manche Gegner tragen nützliche Fleischkeulen mit sich herum

tuitiv; jeder, der sich an *B.C. Kid* setzt, soll es innerhalb kürzester Zeit — spontan — spielen können. Das unterscheidet Konsolen-Jump'n'Runs von Computerspielen, bei denen man für gewöhnlich eine Anlei-



Das ist Endgegner Nr. 1 auf der Engine ...

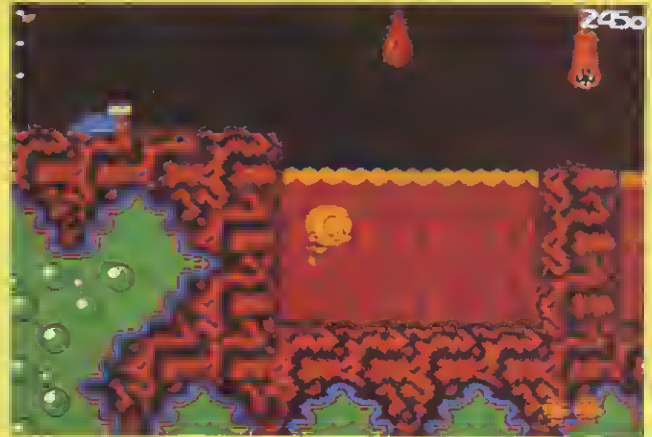




tung benötigt, um herauszufinden, wie was funktioniert. Und dann gibt's bei Konsolenspielen selbst für geübte Spieler mehr Details und Verstecktes zu entdecken. Und zwar auf spielerisch einfachere Art und Weise als bei herkömmlichen Disketten-Hüpfspielen. In Factor 5's Wortschatz ist "Unfair" ein Fremdwort. "In dem Moment, in dem man einen Trainer für ein Spiel braucht, ist es eine Armutserklärung" meint Julian Eggebrecht, der Projektleiter. Er spielt damit auf das Hauptaugenmerk an, auf das bei *B.C. Kid* gesetzt wird. Einige Spielszenen werden so lange ausgetestet und verbessert, bis sie perfekt sind. Irgendwelche grafischen Vertuscher sind nicht drin.



Die Factor-5-Zwillinge Niets und Sven Meier; darunter: Wenn *B.C. Kid* Fleisch findet, wird er zum Berserker.



Drei der fünf *B.C. Kid*-Welten sind schon fertig. Factor 5's Countdown läuft.



Soviel Konsolen wie möglich: Seit *Turrican 1+2* ist Diskettenwechsel out!



...und das ist Factor 5's Amiga-Version: Pixelperfekt.

Natürlich bietet Factor 5 auch einige technische Leckerreien. Absolute Neuheit: das erste 60-Hz-Spiel. Bereits bei *Turrican* versuchte das Programmier-Quintett Scrolling und Animationen möglichst flüssig zu realisieren. Mit *B.C. Kid* ist dann die Superlative erreicht. Natürlich wird auch mehr RAM-Speicher erkannt und genutzt (weniger Ladezeiten) und die High-Scores lassen sich abspeichern. Um sich besonders nah an das PC-Engine-Vorbild zu halten, werden zwei Feuerknöpfe unterstützt. Ihr könnt beispielsweise ein Mega-Drive-JoyPad an den Amiga anschließen, damit das Konsolen-Feeling herüberkommt.

*B.C. Kid* ist ein Versuch, zu sehen, ob es sich noch lohnt, gute Spiele auf dem Amiga zu entwickeln. Statistiken lassen vermuten, daß sich Amiga-Spieler heutzutage an Intros und Aufmachung orientieren und weniger an der Spielbarkeit. Ob sich das bewahrheitet, werden die *B.C. Kid*-Verkaufszahlen ab Weihnachten 1992 zeigen. ri



# WAR ON THE ROCKS

**Pünktlich zum Beginn der langen Abende serviert Coktel ein opulentes Fantasy-Drama. *Ween* entführt Euch in ein magisches Mittelalter voller Feinde und Verliese.**

**K**rieg und Frieden hat Okhram, der greise Zauberer, schon vor langer Zeit erlebt. Als mächtiger Beschützer des Blauen Felsenreiches verbannte er einst den üblen Kraal, Inkarnation des Bösen. Doch der fehlgeleitete Magier lebte noch. Nach unzähligen Jahren entsann er sich des friedlichen Reiches, sammelte seine Kräfte und machte sich erneut an die Eroberung.

Während Kraals Schatten drohend am Horizont aufsteigt, sinnt Okhram erneut auf Abhilfe. Zu schwach, um selbst noch ins Feld zu ziehen, legt er die schwere Last in die Hände seines Enkels. Kann der kleine *Ween* die Prophezeiung seines Volkes erfüllen?

Die Aufgabe scheint schier unmöglich: In einem unterirdischen Tempel muß *Ween* drei magische Sandkörner finden. Hat er sie, nach ebensoviele Spielertappen, aufgelesen, muß er sie in eine mystische Sanduhr schütten. Nur so wird er stark genug, um Kraal endgültig zu vernichten. Ein rechter Held läßt sich auch gerne einmal unter die Arme greifen, und so ist auch im düstersten Dungeon Hilfe nicht weit.

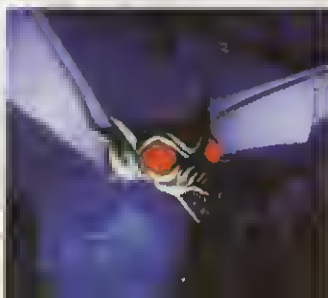
Da ist sein Begleiter, der kleine, gefräßige Vampir, dessen Zauberkräfte unersetzlich sind. Oder die hilfreichen Trage-, manchmal auch Plagegeister, die — theoretisch — *Weens* Inventar erleichtern. Oft laufen sie aber ihren eigenen Wegen nach. Schließlich taucht ab und zu ein fremdarti-



So schöne Adventure-Landschaften lassen wir uns gefallen (MS-DOS/VGA)



Monsterführer: Erschreckend, was uns in *Ween* alles über den Weg laufen kann.



ges Tierchen auf, das weissagt und wertvolle Tips gibt. Kann das Zufall sein? Wer ist dieses Tier und was hat Kraal mit den gemeinen Fallen zu tun? Ob das mausgesteuerte Vergnügen so umfangreich wird wie versprochen, können wir Euch voraussichtlich im Oktober sagen.

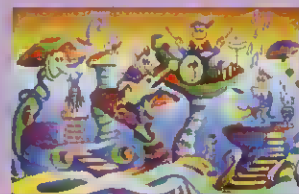
Coktel Visions neues Grafik-adventure eröffnet Euch ein prachtvoll bebildertes Fantasyreich. Ganz im Stil der neuen Linie präsentieren die Pariser feinste VGA-Grafik: Was da an plötzlich angreifenden Monstern, jäh aufsteigenden Mauern und überhöhten Perspektiven auftaucht, kann sich sehen lassen. Teils gezeichnet, teils digitalisiert, soll *Ween* randvoll mit flüssigen Animationen werden. Daß bei der Datenfülle eine Festplatte Voraussetzung ist, versteht sich von selbst. Dafür werden sowohl PC-, als auch Amiga- und ST-Besitzer sich noch im Herbst in die Katakomben stürzen können. Die, leider nur in 16 Farben gehaltene, CD-ROM-Fassung soll zum Ende des Jahres, die CD-I-Version erst Anfang 1993 erscheinen.

Eva Hoogh

## Liebenswerte Poltergeister

Noch bunter, noch frecher, noch verrückter — die kleinen Goblins sind wieder da! Den Überraschungserfolg des ersten Action-Adventures will Teamchefin Muriel Tramis mit dem Nachfolger noch übertrumpfen. Statt eines Trios ziehen diesmal zwei der putzigen Gnome in die Welt. In einem weit entfernten Land hält ein Dämonenkönig den rechtmäßigen Thronerben gefangen. Pa-

pa hat eine saltige Belohnung ausgesetzt, die unsere zwei Helden sich wohl oder übel gemeinsam verdienen müssen: Fingus, der ruhige Denker und Winkle, der voller Schabernack durchs Leben lobt. Coktel verspricht jede Menge Situationskomik, schräge Musik und die einfache Maussleuerung des ersten Teils. Die Amiga-, ST- und PC-Versionen sollen schon Eure Herbstabende verkürzen, während CD-ROM- und CD-I-Besitzer noch bis zum Jahreswechsel warten müssen.



VENI·V

## Die Phone Card Edition von Marlboro Lights.



**Marlboro**  
LIGHTS  
100% TOBACCO BLEND  
100% CIGARETTES

Gewinn beim Marlboro Lights Phonegame:  
Vier Telefonkarten im Set.  
1000 x zu gewinnen. Specially designed  
by Marlboro Lights. Limitierte Auflage.

**Call, play and win:**  
**0 40/8 90 90 55**

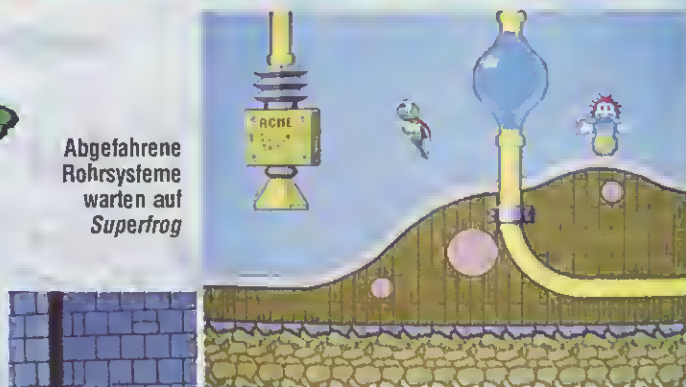
(Mindestalter 18 Jahre)

# mar

# FROSCHKÖNIG



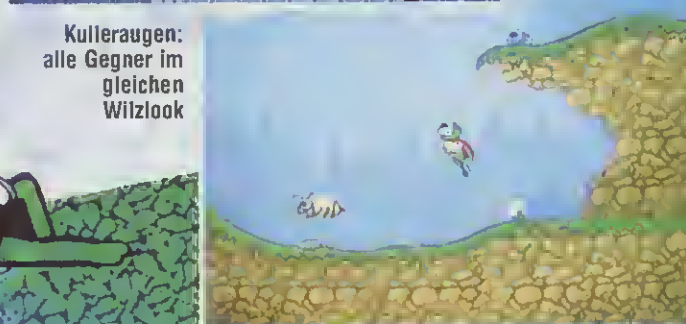
**Der Software-Newcomer Team 17 lässt nicht locker. Nach zwei Action-Einstandsprodukten folgt mit *Superfrog* das erste Jump'n'Run-Experiment.**



Abgefahrene Rohrsysteme warten auf *Superfrog*



Lachhaft: Sogar die Wände haben Gesichter.



Kulleraugen: alle Gegner im gleichen Witzlook



Selbst dieser Baum verfolgt seine ganz individuellen Interessen



**C**omics — wer mag sie nicht: Kunterbunte Fantasiefiguren bestehen heutzutage multimediale Abenteuer. Ob in Büchern, Heften, Filmen oder Computer- und Videospiele; ob Sonic, Mario, Donald oder Garfield: Man findet sie in jedem Bücher-schrank, an jeder Straßenecke.

Die englischen Entwickler Team 17, bisher mit den High-End-Actionreißern *Alien Breed* und *Projekt X* erfolgreich, setzen mit *Superfrog* demnächst ihren eigenen Comichelden in die Software-läden. Hauptakteur ist ein grüner Grasfrosch, der à la Froschkönig einen ausgewachsenen Prinzen in sich birgt. Der junge König wurde von der grantigen Hexe Margaret in diesen Hüpfverwandelt und zusätzlich seiner Seele beraubt, die in einem gruselig dunklen Turm gefangengehalten wird. Dank jeder Menge Vitamine und dem berühmten "New-Castle-Brown"-Bier wird aus dem Frosch ein Superfrosch. Um Margaret das Fürchten zu lehren und seine Seele zu befreien, begibt sich *Superfrog* auf eine abenteuerliche Reise durch sechs Welten mit je vier Levels inklusive versteckter Bonusräume. Unterwegs begleitet den Frosch liebliche Grafik im Comicstil und eine Unmenge witziger, aber nicht minder gefährlicher Gegner. Amiga-Besitzer dürfen ab September die Froschschenkel wetzen und sich auf Cartoon-Abenteuer begeben.

kn





Im Jahre 1985 schickte sich ein damals noch unbekannter junger Programmierer an, mit einem neuen Computerspiel Softwaregeschichte zu schreiben. Der Name des Programmierers: Michael Cranford. Der Name des Spiels: *The Bard's Tale: Tales of the Unknown*.

Die Pixelsaga um die Stadt Skara Brae und den finstersten aller Magier, den bösen Mangar, eroberte im Handumdrehen die Herzen der Spieler. Wohl kaum ein europäischer Computerrollenspieler hat nicht seine Streifzüge in den Kellern Skara Braes begonnen. Geduldig nahmen wir auf dem guten alten C64 Diskettenladezeiten in Kauf, die nach heutigen Maßstäben am Rande des Unerträglichen liegen. Mit Wonne starteten wir auf kleine, recht farblose, aber immerhin animierte Monsterbildchen, fummelten Schatzkisten auf, fluchten über selbstgemalte Karten und schickten mit tiefer Befriedigung eklige Monster in die ewigen Rollenspiel-Jagdgründe.

Mit Heißhunger auf Nachschub warteten ganze Heerscharen von Rollenspielern auf den zweiten Teil. Zeitweise blühte ein echter Schwarzhandel mit *Bard's Tale 2*-Originalen. Einige harte Fans besorgten sich das begehrte Spiel per Direktimport aus den USA und verscherbelten es gegen einen saftigen Aufpreis.

Vor rund drei Jahren erschien nun der dritte (*Thief of Fate*) und angeblich letzte Teil der *Bard's Tale*-Serie. Im Prinzip hatte sich am Finale kaum etwas gegenüber dem Erstling geändert. Die Monster waren zwar bunter, die Dungeons zahlreicher und größer, und sogar ein Automapping wurde dem Spiel spendiert, aber die



**Einer der berühmtesten Softwareklassiker kehrt zurück: Die Rollenspielsaga *The Bard's Tale* geht in die vierte Runde. Wir schauen für Euch hinter die Kulissen des Mega-Projektes.**

Luft schien raus. Echte Abwechslung fehlte dem letzten Werk — der Barde packte seine Leier in den Schrank und verstummte — bis heute.

Ein Besuch unseres dynamischen CES-Duos Martin und Michael, in den amerikanischen Büros von Electronic Arts förderte eine Überraschung zu Tage: Schon seit zwei Jahren wird an einer Fortsetzung der *The Bard's Tale*-Reihe gewerkelt. Rick Lucas, der verantwortliche Projektmanager versicherte uns, daß *The Bard's Tale 4* nicht mehr viel mit seinen älteren Kollegen gemein haben wird. Zwar wird das Programm immer noch den Namen *The Bard's Tale* tra-

gen, und, wie sollte es auch anders sein, spielt ein Barde eine entscheidende Rolle, aber dies sind die einzigen Gemeinsamkeiten zwischen dem Oldie und Urenkel.

Die Programmierer und Designer nutzten die zwei Jahre Arbeitszeit und krepelten das

alte Spielkonzept völlig um. Die augenscheinlichsten Veränderungen sind schon bei der Grafik zu sehen. Statt der aus den älteren Spielen gewohnten 3-D-Perspektive, wird es in *The Bard's Tale 4* verschiedene Ansichten geben. Seid Ihr mit Eurer Party (voraussichtlich acht Charaktere) unterwegs, wird die Umgebung aus der Vogelperspektive gezeigt. Die Dungeons sollen jedoch weiterhin in 3-D-Grafik zu sehen sein. Neu ist eine Seitenansicht bei Kämpfen und spezielle Filmsequenzen, die immer dann eingeblendet werden, wenn etwas Besonderes passiert. Um den gestiegenen Ansprüchen in Sachen Spielkomfort gerecht zu werden, wurde *The Bard's Tale 4* eine komplett neue Benutzerführung verpaßt. Alle Aktionen las-



Zoff im Bardenland: Noch liegt das verträumte Städtchen friedlich im Tal (rechts), später fackeln Monsterhorden das lausiche Örtchen einfach ab (links) (MS-DOS/VGA)



sen sich bequem via Maus und kleinen Icons auslösen.

Unser Rollenspielexperte Michael "The Dungeon"-Hengst zeigte sich vor allem von einer Tatsache beeindruckt: Der Größe des Spiels. Beim kleinen Spaziergang durch die Programmierwerkstatt stolperten wir über eine monströse Landkarte von schätzungsweise zwei Metern Länge und eineinhalb Metern Breite. Auf die geheimnisvolle Karte angesprochen, grinste Lucas und murmelte nur: "Tja, das ist die Landkarte von *Bard's Tale 4*". "Natürlich werden die Städte, die Du auf der Landkarte als kleines Symbol siehst, vergrößert, wenn Du in den Ort gehst", meinte Rick Lucas und zeigte auf eine nur unwesentlich kleinere Landkarte, die eine Stadt im Originalmaß zeigte.

Entwickelt wird *The Bard's Tale 4* übrigens auf und für MS-DOS-PCs. Die einzigen weite-

ren Versionen, die geplant sind: CD-ROM-Umsetzungen für PC und Konsolen. CD-Fassung für das Nintendo-Super NES-CD-ROM sind ebenfalls in Vorbereitung. Bardenfans müssen sich hierzulande noch ein wenig gedulden. Geplanter Termin für *The Bard's Tale 4* ist Weihnachten. mh

## Der Bardenmacher

Natürlich waren wir neugierig auf ein paar geheime Details zu *The Bard's Tale 4* und fragten deshalb den verantwortlichen Projektmanager Rick Lucas. In einem vollklimatisierten Sitzungsraum beim Spielriesen Electronic Arts, stellte sich Rick zum Interview.

**POWER PLAY:** Das ist ja eine Überraschung, daß Ihr *Bard's Tale 4* macht. Hatte nicht Interplay die Rechte an dem Namen *Bard's Tale* für das *Bard's Tale Construction Kit* wieder zurückgekauft?

**Rick Lucas:** Nein, nicht ganz. Interplay darf nur den Namen *Bard's Tale* für bestimmte Produkte wie eben das *Construction Kit* verwenden, mehr nicht. Die Rechte des Namens liegen immer noch bei Electronic Arts.

**POWER PLAY:** Warum macht Ihr ein viertes *Bard's Tale* — Warum kein neues Spiel?



Die Kampfszenen sind von der Seite zu sehen (MS-DDS/VGA)

**Rick Lucas:** Wir entwickeln doch ein komplett neues Spiel! *The Bard's Tale 4* wird zwar den Namen *The Bard's Tale* tragen, aber das war's dann auch schon. Außer dem Namen hat unser Spiel nichts mehr mit den alten Programmen gemein.

Früher war Electronic Arts berühmt für Rollenspiele, heute haben wir in diesem Genre etwas den Anschluß verpaßt. Mit *The Bard's Tale 4* wollen wir wieder ganz groß ins Rollenspielgenre einsteigen. Und was wäre besser dazu geeignet als ein Spiel mit einem bekannten Namen? Außerdem bleibt's ja nicht beim Computerspiel — schon jetzt haben wir ein ganze Menge zusätzlicher Sachen in der Mache.

**POWER PLAY:** Zusätzliche Sachen — hört sich interessant an. An was bastelt Ihr denn noch?

**Rick Lucas:** Wir haben zum Beispiel einen Vertrag mit dem größten Taschenbuchverlag Amerikas abgeschlossen. Die bringen eine ganze Reihe *The Bard's Tale*-Romane heraus.

Es wird kleine Miniaturfiguren aus Zinn oder Kunststoff geben. Derzeit entwickelt ein anderes Team Brettspielversionen von *The Bard's Tale* und sogar Comichefte sind in Vorbereitung. Eventuell, wir denken gerade über eine solche

Möglichkeit nach, wird's auch einen *The Bard's Tale*-Kinofilm geben — aber das ist noch Zukunftsmusik.

**POWER PLAY:** Das hört sich nach einer ganzen Menge Arbeit an. Wie viele Leute arbeiten denn an *The Bard's Tale 4*?

**Rick Lucas:** *The Bard's Tale 4* ist zur Zeit das größte Projekt bei Electronic Arts. Rund 80 Prozent der verfügbaren Kapazitäten, sprich Programmierer, Grafiker und Musiker arbeiten an dem Computerspiel. Immerhin soll *The Bard's Tale 4* nicht nur das letzte große Diskettenspiel werden, sondern auch eines der gigantischsten Projekte von uns überhaupt.

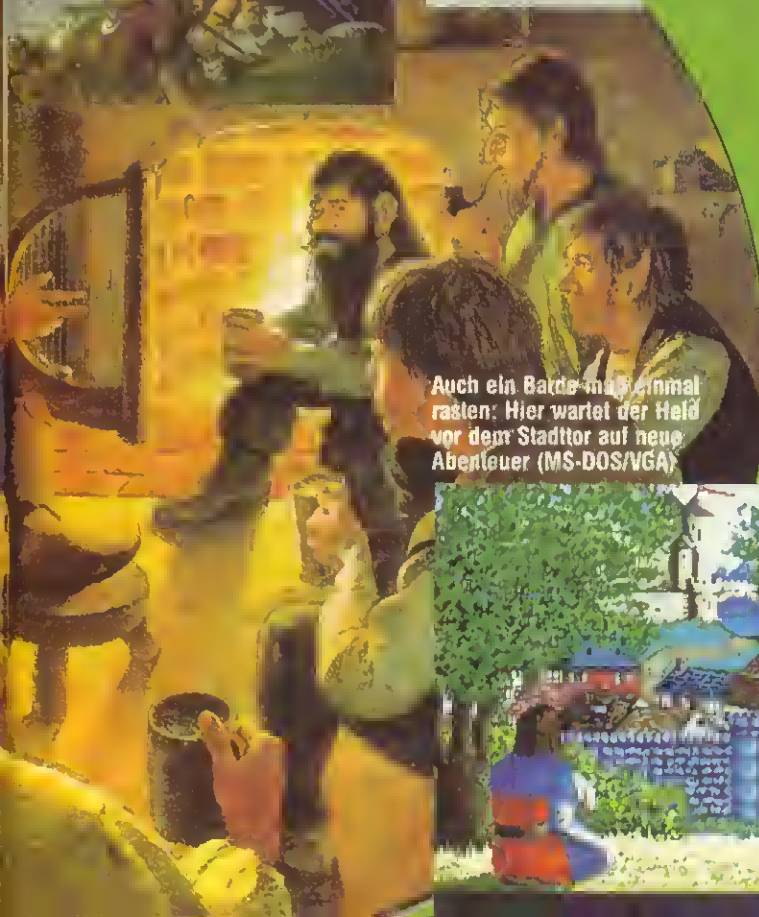
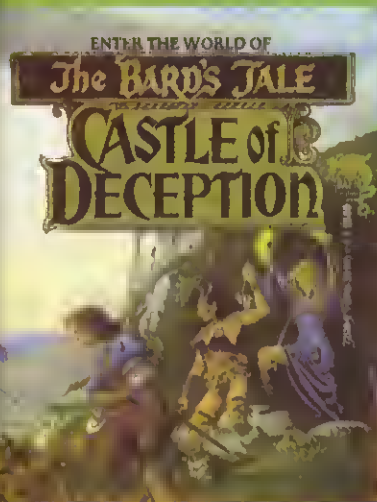
**POWER PLAY:** Moment. Was meinst du mit "das letzte Diskettenspiel"?

**Rick Lucas:** Oh, ganz einfach. *The Bard's Tale 4* wird verdammt groß werden — gigantisch groß. Schon aus Platzgründen werden wir in Zukunft auf CD ausweichen müssen. *The Bard's Tale 4* wird wahrscheinlich so groß, daß wir das Programm zerteilen müssen.

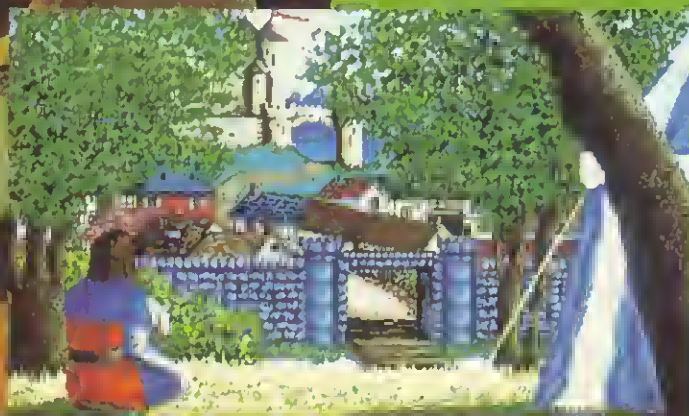
**POWER PLAY:** Zum Thema Geld. Wenn Du sagst, daß *The Bard's Tale 4* das größte Projekt ist, an dem Ihr derzeit arbeitet, wie teuer muß denn das Spiel nachher im Laden sein, um die Kosten wieder reinzuholen.

**Rick Lucas:** Um die Kosten zu decken, müßten wir wohl über 200 Mark dafür verlangen, wenn sich das Spiel einigermaßen gut verkauft — selbstverständlich werden wir keinen so hohen Preis fordern. *The Bard's Tale 4* ist kein Spiel, um Geld zu scheffeln.

Wir entwickeln *The Bard's Tale 4* aus einem anderen Grund: Wir wollen der Welt zeigen, daß wir noch fantastische Rollenspiele machen können.



Auch ein Barden muß einmal rasten: Hier wartet der Held vor dem Stadttor auf neue Abenteuer (MS-DOS/VGA)

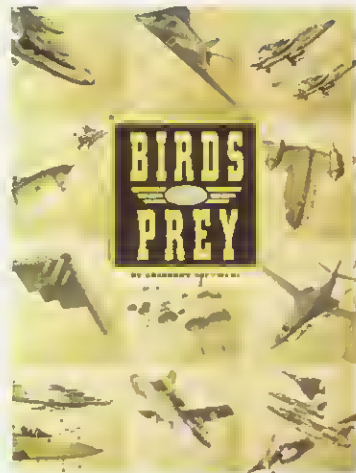


# VIERZIG VÖGEL UND

# UNBEGRENZTE BEUTE!

Falls es ein modernes Militärflugzeug geben sollte, das in 'Birds of Prey'™ nicht vorkommt, ist es wahrscheinlich nicht wert, geflogen zu werden.

Egal, ob Sie ein Pilot aus dem Westen oder ein sowjetischer



Pilot sein wollen - mit diesem Programm ist alles möglich.

Jeder der unterschiedlichen Einsätze ist ausbaufähig: Von Aufklärungs- und Sperrflügen über Bomberangriffe bishin zum Absetzen von Fallschirmjägern sind die Möglichkeiten unbegrenzt.

Ein großes Angebot steht zur Verfügung. Insgesamt 40 Flugzeuge, darunter die F-117A Stealth Fighter, Tornado F MK.3, BAC Harrier Gr MK.3 und Mig-29 Fulcrum.

Für welches Flugzeug Sie sich auch entscheiden, jede Mission bietet erstklassige Unterhaltung. Alle Einsätze präsentieren eine absolut realistische Umgebung, in der Sie mit ständiger Action über Land und See fliegen.

Planen Sie Ihre Aktivitäten, und legen Sie Ihre Strategie fest, bevor Sie starten. Ihre Gegner sind mit Sicherheit ebenfalls bestens vorbereitet. Statten Sie Ihre Flugzeug optimal aus. Ein erstaunliches Arsenal von Hi-Tech-Waffen steht zur Verfügung.

Und sind Sie erstmal in der Luft, wird durch komplexe mathematische Berechnungen die Höchstleistung Ihres Flugzeuges nach Gewicht, Ladefähigkeit und Areodynamik festgelegt.

In vierjähriger Arbeit haben die Programmierer von Argonaut Software etwas entwickelt, das Jez San als "die realistischste und dynamischste Welt, die je erschaffen wurde" bezeichnet.

Startklar?

Erhältlich für IBM/PC und Amiga mit IMB.



**ARGONAUT**  
Software Ltd.







**ELECTRONIC ARTS®**

Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

# MEISTER DER MECHANIK

Unge-  
wahr: Es gibt noch  
neue Spielideen. Dynamix  
gelaug mit der *Incredible  
Machine* ein Achtungserfolg  
auf der CES. Wir schauten  
den Machern des Tüftelwun-  
ders auf die Zahnräder.

**G**ute und innovative Spiel-  
ideen sind rar geworden  
— wohl jeder Computerspieler  
kann ein trauriges Lied davon  
singen. Man wird das leidige  
Gefühl nicht los, daß heutige  
Spieldesigner eher Wert auf  
technische Aspekte denn auf  
Innovation setzen. Statt sich an  
einem neuen Spielgedanken  
zu versuchen, verzetteln sich  
viele Hersteller in technischer  
Gigantomanie. Kreativität wird  
durch schlichte Rechenpower  
erschlagen. Mega-Byte statt  
Neuheit heißt zu oft die Devise.  
Die Folge: Bis auf eines, viel-  
leicht auch zwei Überras-  
chungsspiele sind fast alle  
Neuerscheinungen Aufgüsse  
altbekannter Themen.

Wer jedoch genau hinschaut,  
sieht im Gefühl der Mega-Pro-  
jekte hier und da eine innovati-  
ve Idee aufblitzen, die das Pot-  
ential zum spielerischen Ge-  
niestreich hat. Letztes Jahr  
sorgten die *Lemmings* für Fu-  
rore. Technisch eher wenig  
beeindruckend, räumten die  
putzigen Winzlinge internationale  
Preise für Spielwitz und  
Ideenreichtum ab.

Auf der CES-Show in Chica-  
go sichtigten unsere rasenden  
Reporter Martin und Michael  
einen Kandidaten für den dies-  
jährigen Innovations-Oscar:  
*The Incredible Machine* von  
Dynamix. Unscheinbar und  
kaum bemerkt flimmerte das



Vor dem Spielstart  
wird die Aufgabe  
in der Übersicht  
gezeigt (MS-DOS)



Vorher: Das Puzzle ist ungelöst  
und kein Werkzeug benutzt.

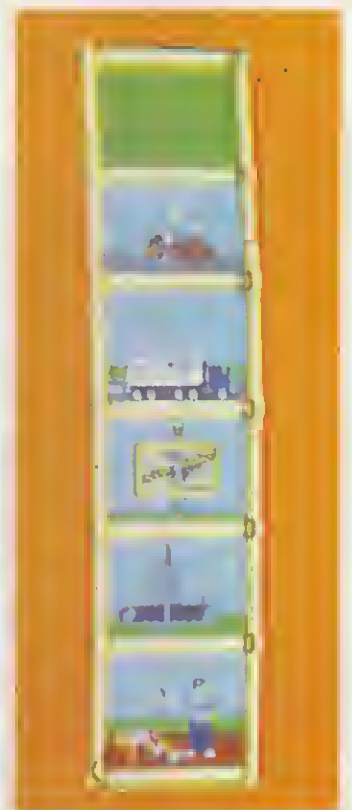


Nacher: Das Puzzle ist ungelöst,  
aber alle Werkzeuge benutzt.

grafisch ziemlich schlichte  
Spiel über einen PC-Monitor.

Kaum war jedoch der erste  
Mausklick getan, hielt die *In-  
credible Machine* unsere Kol-  
legen in ihrem Bann. Das Grund-  
prinzip des Spiels ist eigentlich  
extrem simpel: Pro Spiel-Level  
(geplant sind rund 100) müßt  
Ihr ein bestimmtes, meist phy-  
sikalisches Problem lösen.  
Beispielsweise soll ein Basket-  
ball innerhalb eines Zeitlimits  
in einen Korb befördert wer-

den. Das Gemeine dabei: Ball  
und Korb befinden sich frei-  
schwebend auf gegenüberlie-  
genden Bildschirmseiten. Um  
nun den Ball in den Korb zu  
bugsieren, stehen Euch ver-  
schiedene Werkzeuge und  
technische Geräte zur Verfö-  
gung. Gebastelt wird am be-  
sten mit der Maus. Per Klick  
pickt Ihr Euch aus einer Werk-  
zeugkiste das gewünschte In-  
strument heraus und plaziert  
es auf dem Bildschirm. Via



Nur mit diesen Symbolen wird  
das komplette Spiel gesteuert

Icons lassen sich einige der  
Werkzeuge und Gegenstände  
später verändern. Rampen  
z.B. dürfen gestreckt oder ge-  
kürzt werden, Wippen lassen  
sich spiegeln. Ist alles nach  
Wunsch aufgebaut, genügt  
wiederum ein Mausclick, um  
einen Probelauf zu starten. Ist  
der Ball nun sicher am Ziel ge-  
landet, wird abgerechnet. Übr-  
gebliebene Zeit läßt das Punk-  
tekonto anschwellen. Je höher  
der Level und je schwerer die

## Die Maschinenteile

Technische Neugier zählt sich wahrlich aus. Hier findet Ihr eine kleine Auswahl an Gegenständen, die Ihr im späteren Verlauf des Spiels aus dem Werkzeugkasten zaubert.



### Der Ballon

Hier könnt Ihr beispielsweise einen Faden festbinden, um eine Wippe zu betätigen.



### Die Schere

Schneidet Seile durch, die wiederum an Ballons (oder anderen Gegenständen) befestigt sind.



### Der Käfig

Dient in Verbindung mit einem Gummiband als Motor für Transportbänder.



### Das Transportband

Transportiert Gegenstände. Nur in Verbindung mit dem Mäusemotor zu gebrauchen.



### Die Wippe

Alles klar: Der Ball fällt auf die Wippe und betätigt einen Mechanismus.



### Die Rampe

Kugeln oder Bälle können hier runterrollen. Läßt sich verlängern.

Aufgabe, desto umfangreicher wird der Werkzeugkasten. Das Spektrum der Utensilien liest sich wie ein Katalog eines Haushaltswarenladens. Von der Schere über Seile, Ventilatoren, Gummibänder, Zahnräder, Wippen und Förderbänder reicht die Auswahl. Besonders witzig sind Kleinigkeiten wie ein Mäusekäfig nebst Maus und Laufrad zum Antreiben von Generatoren oder Fließbändern. Alles in allem stehen ein Dutzend Gegenstände zur Verfügung. mh

## Die Maschinisten

Die Mischung aus Denkakrobatik, Physiklehrstunde und Werkzeugkunde hat es geballt in sich. Schon die erste Vorversion des Spiels zeigte das Zeug zum Suchtvergnügen. Michael und Martin waren beim Probe-spielen kaum von der Maus zu lösen. Erst Jerry Luttrell, einem der Dynamixköpfe gelang es, unser Duo von *The Incredible Machine* fortzuzerren. Mit dem Angebot, uns alle Fragen zu beantworten, verhinderte Jerry Luttrell ernste Entzugerscheinungen und konnte eine größere Katastrophe abwenden. mh

**POWER PLAY:** *Bevor wir wieder anfangen zu spielen, sag uns doch einfach wer von Euerem Team die Idee zu The Incredible Machine hatte?*

**Jerry Luttrell:** Die Idee und das Design von *The Incredible Machine* stammt ursprünglich von Jeff Tunnell, einem der Gründerväter von Dynamix. Das Konzept hat schon einige Jährchen auf dem Buckel. 1984, als Jeff und sein Kumpel Damon Slye Dynamix gründeten, wollte Jeff das Spiel für C64 herausbringen. Die beiden wendeten sich damals an Electronic Arts und fragten, ob sie *The Incredible Machine* finanzieren würden. Electronic Arts war leider nicht an der *The Incredible Machine* interessiert. Dafür fragten sie uns, ob Dynamix nicht Lust hätte eine 3-D-Panzersimulation zu machen. So entstand unser erstes großes Spiel und eines der ersten Amiga-Programme: *Artix Fox*. Die *The Incredible Machine* wurde also erstmal auf Eis gelegt.

**POWER PLAY:** *Wie seid Ihr überhaupt auf die Idee gekommen, ein Spiel mit Werkzeugen zu programmieren? Ist das nicht ein wenig ungewöhnlich?*

**Jerry Luttrell:** Jeff und Damon sind beide seit langer, langer Zeit von mechanischen Spielsachen und Werkzeugen fasziniert und *Incredible Machine* ist Jeffs elektronische Vision von den technischen Dingen, die uns alle seit unserer Kindheit faszinieren. In Amerika wie sicherlich überall auf der Welt, gibt es diese natürliche Faszination und die brennende Neugier, herauszubekommen wie die Sachen funktionieren — das treibt Kinder



Jeff Tunnell, der geistige Vater der *Incredible Machine* und Dynamix-Gründer

dazu, die Wohnzimmeruhr der Eltern auseinanderzunehmen, nur um zu sehen wie das Ding läuft.

**POWER PLAY:** *Wie viele Programmierer arbeiten eigentlich an The Incredible Machine? Und wie lange dauerte die Entwicklung des Spiels?*

**Jerry Luttrell:** Nachdem wir mit *The Adventures of Willy Beamish* fertig waren, trennte sich Jeff vom Hauptentwicklungsteam bei Dynamix und gründete seine eigene Crew, die "Jeff Tunnel Productions", kurz "JTP". Der Hauptgrund dafür war, daß Jeff einfach ausgebrannt war. Er war's echt leid, diese Millionen-Dollar-Produktionen (wie *Beamish*) zu designen und wollte einfach ein paar kleinere Projekte angehen. *Incredible Machine* ist genau die Sorte Spiel, auf die sich die neue Abteilung konzentriert — kleiner vom Produktionsaufwand, witzig und kreativ. Insgesamt werkeln neun Leute bei JTP, aber nur zwei arbeiten an *The Incredible Machine*: Jeff als Designer und Kevin Ryan als Programmierer. Ein paar Grafiker zeichnen noch an den letzten Bildern, aber wie Ihr seht, sind die grafischen Anforderungen nicht besonders hoch und die meiste Arbeit wird von Jeff und Kevin gemacht. Im Vergleich zu Jeffs anderen Spielen, wie *Willy Beamish* und *Heart of China* ist die *Incredible Machine* wirklich klein. Ungefähr 6 Monate dauert die Entwicklung — im September soll das Spiel fertig sein.

**POWER PLAY:** *Incredible Machine ist Euer erstes Denkspiel. Wollt Ihr in der Richtung weitere Spiele machen? Plant Ihr ganz andere Projekte? Oder konzentriert Ihr Euch wieder auf Adventures wie Heart of China und Simulationen à la Aces of the Pacific?*

**Jerry Luttrell:** Ja, ja und ja! *Incredible Machine* ist in der Tat unser erstes Denkspiel und wir werden sicherlich noch das eine oder andere Spiel in der Richtung produzieren — es hängt ein bißchen von der Idee ab. Daneben haben wir eine ganze Reihe anderer Projekte,



Jerry Luttrell stellte sich zum Plausch

die nichts mit Abenteuer oder Simulation zu tun haben, in petto. Jeff werkelt an einem Lernspiel mit Namen *Turbo Science*, das gleichzeitig mit einem geschichtenerzählenden Bildschirmschoner, *Screen Antics: Johnny Castaway*, erscheinen soll. Außerdem ist unser erstes Sportspiel in Arbeit: *Front Page Sports: Football*, wir planen ein Fantasy-Rollenspiel, *Riftware Legacy: Betrayal at Krondor*, ein paar neue Simulationen wie z.B. *Aces over Europe* und einige CD-Spiele für das Sega-CD-ROM. *Willy Beamish* wird der erste CD-Titel für Sega sein.

Natürlich bleiben wir auch unseren Adventure-Freunden treu. *Willy Beamish II* wird gerade programmiert und Mark Crowe, der *Space Quest*-Schöpfer ist nun bei Dynamix, folglich erscheint auch *Space Quest V* bei uns... das neue Spiel ist einfach wundervoll und ich glaube, es wird das schönste und witzigste aus der ganzen Serie. Ach ja, ehe ich's vergeß: Wir machen ein paar Spiele für Windows. *Take a Break: Pinball* und *Take a Break: Crosswords*.

**POWER PLAY:** *Kannst Du uns ein bißchen was über Euer Rollenspiel erzählen?*

**Jerry Luttrell:** Leider nein, das einzige was ich Euch schon jetzt verraten kann: *Riftware Legacy: Betrayal at Krondor* basiert auf den Romanen von Ramond Feist und wird eine Mischung aus traditionellem Rollenspiel und Roman. Wir werden einige Sachen im Spiel mit unserem 3-D-System machen, das Ihr aus *Aces of the Pacific* kennt.

A factory for building starships

20 years

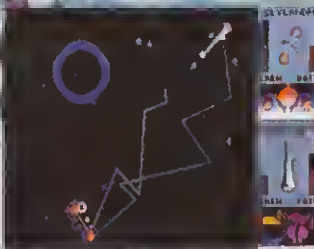
Filled with  
wonders of  
race, the

# ALIENS

## WIE DU UND ICH



Die Laser  
sprechen: Alle  
Kämpfe werden  
in Echtzeit ausge-  
tragen.



**Strategiepapst Paul Reiche III lädt zum Weltraumspektakel: In *Accolades Star Control 2* steuern wir unseren Kampfraumer durch ein riesiges Rollen-spieluniversum.**

Belebt:  
Das Schiffslabor  
hat biologische  
Einheiten  
entdeckt.



Strategisch:  
die Aufstellung  
der Gegner vor  
der Raumschlacht

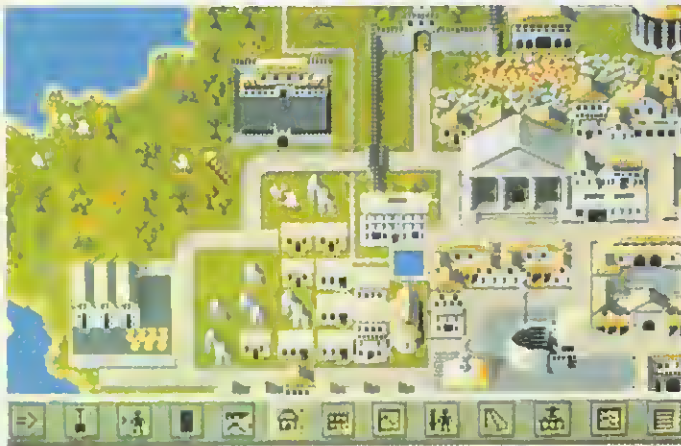


## Sweet Rome

Vor über 2000 Jahren haben die Römer ein Weltreich regiert — die römischen Legionen walzten aufflackernden Widerstand nieder, die Caesaren pflanzten ihre Standarten in fast jedem Land der (damals) bekannten Welt. Eroberungswütige Neuzeitler greifen auf die Diskettenalternative zurück: Impressions Caesar ver-

setzt Euch in die Rolle eines römischen Beamten. Das Ziel: Imperator von Rom zu werden. In einer Mischung aus *Civilization* und *Sim City*, fummelt Ihr ein neues Rom zusammen. Gebäude, Mauern, Aquädukte, Straßen und Tempel entstehen durch simplen Mausclick. Macht Ihr alles richtig, winkt der Lorbeerkrantz, baut Ihr Mist, ruft der Scheiterhaufen.

Angehende Römerchefs müssen sich noch bis Ende September gedulden. Dann soll Caesar für PC, Amiga und Atari ST erscheinen. mh



Die Ähnlichkeit zu *Sim City* ist nicht zu übersehen: *Caesar* von Impressions (Amiga)

## Der Krieg der Keme

Normalerweise schippert ultraharte Strategiekost aus Übersee zu den hiesigen Computerspielern. Rühmliche Ausnahme sind die deutschen Taktikgurus von Blue Byte, die mit ihrer *Battle Isle*-Serie internationale Preise einheimsten.

Erheblich weniger spektakulär kommt ein Spiel aus priva-

ter Produktion daher: Die Vorversion von *Warlive* sieht technisch eher dürrig aus, dafür steckt eine Menge Strategiestoff im Spiel. Wer auf trockene Taktikherausforderungen steht und einen PC besitzt, sollte durchaus einen Blick riskieren. Allerdings ist das Spiel noch nicht fertig und *Warlive*-Erfinder Ralph Llewellyn sucht noch nach einem passenden Vertriebspartner. Einen ausführlichen Test des Programms reichen wir in der "Independent"-Corners nach. mh

## Der Chef

Ihr habt einen *T-Bird*-Computer gekauft und eine technische Frage dazu? Kein Problem! Von jetzt an startet der *T-Bird*-Club voll durch. Jörg Hanke, 25 Jahre jung, ist vom *T-Bird*-Hersteller ASI-Computer, zum Chef des Clubs ernannt worden. Also, wenn Ihr Probleme mit dem PC habt, eine technische Frage oder gar einen Spieletip braucht: Jörg Hanke und seine Kollegen haben für Eure Nöte und Sorgen immer ein offenes Ohr. Ebenfalls zur Zeit in Arbeit ist die langersehnte Clubzeitung, die für den *T-Bird*-Besitzer die neuesten Nachrichten parat hat. mh



Jörg Hanke ist der neuernannte Chef vom *T-Bird*-Club

## Lattenknaller

Grand slam schlägt im kommenden Monat gleich zweimal in Richtung Sport. Mit *Liverpool* kommt eine Fußballsimulation in 3D auf Euch zugeschossen. Neben dem obliga-

torischen Zwei-Spieler-Modus enthält das Programm die britische Liga sowie einen ausgewachsenen UEFA-Cup-Wettbewerb. Außerdem verbirgt sich ein Minimanager in *Liverpool*. In Sachen Steuerung geht's klassisch zu: passen, köpfen, schießen — alles auf Knopfdruck. *Liverpool* soll für alle Computersysteme erscheinen. kn



Der Schiri blickt düster drein: Dreidimensionale Fouls gibt's auch.

### SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

**SEGA**  
MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic nur DM 319,-  
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel nur DM 269,-  
Grundgerät (deutsch) mit 3 Spielen nur DM 399,-

Splatterhouse 2 US 109,-  
Tazmania US 109,-  
Cadash US 109,-  
Arch Rivals US 109,-  
David Robinson US 109,-  
Krustys Funhouse US 109,-  
Lakers vs. Bulls US 119,-  
Olympic Gold DT 119,-

Desert Strike US 109,-  
Jordan vs. Bird US 99,-  
Sokoban US 69,-  
Wardner US 69,-  
Terminator 2 US 109,-  
Chuck Rock US 109,-  
Warrior of Rome II US 119,-  
Bart Simpson US 99,-

**Nintendo**

Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel nur 319,-

Super Tennis DT 109,-  
F - Zero DT 109,-  
Super Soccer DT 109,-  
Sim City DT 109,-  
Zelda III DT 109,-  
Super R-Type DT 109,-  
WWF Wrestlemania DT 119,-  
Terminator 2 (Oktober) 119,-  
Simpsons Krusty Funhouse DT 109,-  
Turtles 4 DT 119,-  
Castlerania 4 DT 119,-  
Super Probotector DT 119,-

Diese Artikel ab ca. August/September '92 lieferbar.  
Bitte unbedingt rechtzeitig vorbestellen, da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.

Gesamtkatalog bei Warenlieferung kostenlos anbei. Bitte gewünschtes System angeben! Systeme: DT=Deutsch, US=Englisch, JP=Japanisch

**CWM**

**CWM Computerversand und -shop**

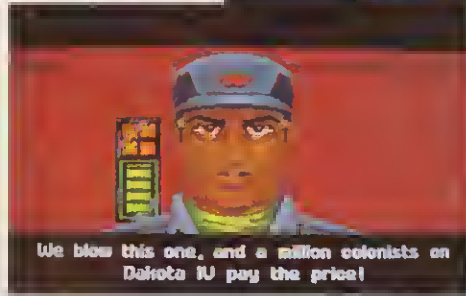
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg  
Tel. (05322) 54081 / 82, Fax 50878

**CWM**

# Flügel- freundin

Es geschehen noch Zeichen und Wunder... Die Gerüchte haben sich bestätigt: Origin bastelt tatsächlich gerade an einer Amiga-Konvertierung des erfolgreichen Weltraum-Kultspiels Wing Commander. Die texanische Firma beauftragte ein englisches Programmiererteam mit der Umsetzung. Erste heißersehnte Demos erreichten die neugierige Redaktion. Zu sehen sind einige wunderschöne fließenden Zwischensequenzen (Flieger startet), fertige Cockpits und Animationen einiger Flieger Besser als erwartet, schlimmer als erhofft: Ein Standard-Amiga kommt ganz schön in Rechenzeitprobleme bei den aufwendigen Bitmap-Grafiken. Ob Turbokarten kräftig unter-

Wie gut wird die Amiga-Umsetzung — Hoffnungsträger ist ein Programmiererteam in England



Erste Animationen sind bereits fertig. Weihnachten 1992 soll Amiga-Wing-Commander fertig sein.

stützt werden (das originale Wing Commander hat man ja auch nicht auf einem XT gespielt), ist nicht sicher. Auch ist noch nicht auszumachen, auf wieviel Disketten die endgültige Amiga-Version erscheinen wird. Ist da eine von Disketten

spielbare Version überhaupt noch möglich?! Selbstverständlich halten wir Euch über die weitere Entwicklung der Umsetzung auf dem laufenden. Optimisten tippen den endgültigen Erscheinungstermin auf Weihnachten. *ri*

# Die Sound- maschine

Ein brandneuer Vertreter im Lager der AdLib- und Soundblaster kompatiblen PC-Musikarten ist die Sound Galaxy NX-Karte von Aztech-Systems. Hardwaretechnisch orientiert sich die Galaxy NX sehr deutlich am Soundblaster-Standard. Ein eingebauter Verstärker (4 Watt), eine CD-ROM-Schnittstelle, sowie der Joystickport und die extra zu kaufende Midi-Option ähneln der Ausstattung des Vorbildes fatal. Zwei kleine Miniaktivlautsprecher, nebst einem (noch englischen) Handbuch und verschiedenster Soundsoftware runden das Komplettpaket der Sound Galaxy NX-Karte, die rund 300 Mark kostet, ab. *mh*

# Rätselkomic

Bei Loricels in Frankreich arbeitet man gerade an dem niedlichen Strategie- und Denkspiel The Cartoons. Zwei Freunde vermissen ihre heißgeliebten magischen Ringe und machen sich auf den Weg

durch sechs Level. Ihr steuert den klügeren von den beiden und müßt Eurem weniger cleveren Pixelfreund den Weg durch die Level bahnen und den armen Kerl vor Feinden beschützen. Neben hilfreichen Shops gibt's auch Bonusrunden. The Cartoons dürfte im November erscheinen. *kn*



The Cartoons machen den Weg frei

# Letzte Meldungen

■ Spektrum Holobytes A-10-Simulator soll noch in diesem Jahr erscheinen

■ Dungeon Master für den PC kommt wahrscheinlich Ende August — diesen Jahres!

■ Elite 2 ist endlich im Anflug auf diese Galaxis

# Groß Electronic

Hardware · Software · Zubehör

|                               | AM    | ST    | PC     |
|-------------------------------|-------|-------|--------|
| 1889 dt.                      | 74 90 | 89 90 |        |
| A 320 Airbus dt.              | 99 90 | 99 90 | 99 90  |
| A Train                       |       |       | 99 90  |
| Acce of the Pacific dt.       |       |       | 89 90  |
| Agony dt.                     | 59 90 |       |        |
| Amberstar dt.                 | 74 90 | 74 90 |        |
| Apysia dt.                    | 64 90 |       |        |
| Aquaventura dt.               | 59 90 |       |        |
| B 17 Flying Fortress dt.      |       |       | 99 90  |
| Battle Isle dt.               | 89 90 | 89 90 |        |
| Battle Isle Data Disk dt.     | 49 90 | 49 90 |        |
| Bundesliga Manager Prof. dt.  | 89 90 | 89 90 |        |
| Civilization dt.              | 79 90 | 89 90 |        |
| Conquest of the Longbow dt.   |       |       | 79 90  |
| Cover Action dt.              | 74 90 | 89 90 |        |
| Cuba in the Kremlin dt.       |       |       | 99 90  |
| D Generation dt.              | 74 90 | 74 90 |        |
| Darklands dt.                 |       |       | 109 90 |
| Darkseed dt.                  |       |       | 89 90  |
| Das Schwarze Auge dt.         |       |       | 89 90  |
| Deliverance dt.               | 59 90 |       |        |
| Der Patrizier dt.             | 89 90 | 89 90 |        |
| Discovery dt.                 | 64 90 |       |        |
| Dune dt.                      |       |       | 79 90  |
| Dynis Blaster dt.             | 64 90 |       |        |
| Eco Quest dt.                 |       |       | 89 90  |
| Eye of the Beholder 2 dt.     | a.A.  | 79 90 |        |
| Epic dt.                      | 64 90 | 74 90 |        |
| Elernam dt.                   |       |       | 89 90  |
| Falcon 3 0 dt.                |       |       | 99 90  |
| Fire and Ice dt.              | 59 90 |       |        |
| Global Effect dt.             | 74 90 | 79 90 |        |
| Goldmine dt.                  | 64 90 | 64 90 |        |
| Grand Prix Formula One dt.    | 74 90 | 74 90 | a.A.   |
| Heart of China dt.            | 74 90 | 89 90 |        |
| Heroes of the 357TH dt.       |       |       | 79 90  |
| Indiana Jones 3 VGA dt.       | 64 90 | 64 90 | 89 90  |
| Indiana Jones 4 VGA dt.       |       |       | a.A.   |
| Jaguar XJ 220 dt.             | 59 90 |       |        |
| Jim Power dt.                 | 59 90 |       |        |
| John Madden Football dt.      | 89 90 |       |        |
| Kings Quest 5 dt.             | 74 90 | 90 90 |        |
| Larry 5 dt.                   | 74 90 | 90 90 |        |
| Laurel Bow 2 dt.              |       |       | 79 90  |
| Legend dt.                    | 89 90 | 74 90 |        |
| Lemmings dt.                  | 59 90 | 59 90 | 79 90  |
| Lemmings Data Disk dt.        | 39 90 | 39 90 | 59 90  |
| Lemmings 2 dt.                | 59 90 | 64 90 |        |
| Las Marley Lost in L.A. dt.   |       |       | 79 90  |
| Locomotion dt.                | 59 90 |       |        |
| Mac TV dt.                    | 69 90 | 79 90 |        |
| Might & Magic 3 dt.           | 89 90 | 89 90 |        |
| Myth dt.                      | 59 90 |       |        |
| Ork dt.                       | 59 90 |       |        |
| Pacific Islands dt.           | 64 90 | 64 90 | 74 90  |
| Parasol Stars dt.             | 59 90 |       |        |
| Perfect General dt.           |       |       | 89 90  |
| Pinball Dreams                | 59 90 |       |        |
| Pirates dt.                   | 64 90 | 64 90 | 64 90  |
| Plan 8 From Outer Space dt.   |       |       | 109 90 |
| Planets Edge                  |       |       | 59 90  |
| Police Quest 3 dt.            | 74 90 | 89 90 |        |
| Pools of Darkness dt.         |       |       | 89 90  |
| Project X dt.                 | 59 90 |       |        |
| Railroad Tycoon dt.           | 79 90 | 79 90 | 89 90  |
| Rampart dt.                   |       |       | 74 90  |
| Rezima dt.                    | 64 90 | 74 90 |        |
| Red Baron dt.                 | 74 90 | 99 90 |        |
| Rocky dt.                     |       |       | 79 90  |
| Secret of Monkey Island dt.   | 89 90 | 79 90 |        |
| Secret of Monkey Island 2 dt. | 79 90 | 79 90 |        |
| Sensible Soccer dt.           | 59 90 |       |        |
| Silent Service 2 dt.          | 79 90 | 79 90 | 79 90  |
| Sim Ant dt.                   | 59 90 |       | 89 90  |
| Sim Earth dt.                 | a.A.  |       | 89 90  |
| Secret Weapons of Luftwaffe   |       |       | 89 90  |
| Secret Weapons Miss. P38/P80  |       |       | 39 90  |
| Secret Weapons Miss. HE-182   |       |       | 44 90  |
| Shadowlands dt.               | 64 90 | 79 90 |        |
| Space Crusade dt.             | 59 90 |       |        |
| Space Max dt.                 | 64 90 | 74 90 |        |
| Space Quest 4 dt.             | 74 90 | 89 90 |        |
| Special Forces dt.            | 79 90 | 79 90 | a.A.   |
| Star Trek 25th. dt.           |       |       | 79 90  |
| Titus the Fox dt.             | 59 90 | 64 90 |        |
| Ultima 7 dt.                  |       |       | 79 90  |
| Ultima Trilogy (4-6) dt.      |       |       | 89 90  |
| Ultima Underworld dt.         |       |       | 89 90  |
| Willy Beamish dt.             | 74 90 |       | 89 90  |
| Wing Commander 2 dt.          |       |       | 99 90  |

Ihr Spiel ist nicht in dieser Liste? Dann rufen Sie bei uns an, wir haben viele weitere Spiele im Angebot!!!

|   |        |
|---|--------|
| Disketten 3,5" 2DD 10er Pack              | 9 90   |
| 3,5" 2HD 10er Pack                        | 16 90  |
| Speicherwerk 512 KB mit Uhr               | 89 00  |
| Ext. Laufwerk Amiga 500, 3,5" stechtbar   | 159 90 |
| Sound Blaster Version 2.0 dt.             | 299 90 |
| JoyStick/Guisant II plus (Amiga, ST, C64) | 14 90  |
| Competition-PRO STAR (Amiga, ST, C64)     | 39 90  |
| Advanced Gravis-schwarz: (Amiga, ST)      | 79 90  |
| Quickshot 123 (PC/XT/AT)                  | 24 90  |
| Comp. PRO STAR (PC ind. GameCard)         | 79 90  |
| Advanced Gravis-schwarz: (PC/XT/AT)       | 89 90  |

Inländer und Preisänderungen vorbehalten. Versand erfolgt per NN (+ 10 DM) oder Vorkasse (EC-Scheck + 5 DM)

Auslandsversand: (NN od. Vorkasse + 20 DM) FORDERN SIE UNSERE GESAMTPREISLISTE AN!

(Bitte DM 1,- für Porto beilegen)

Händler-Anfragen erwünscht!!!

# Groß Electronic

Versandzentrale + Ladengeschäft

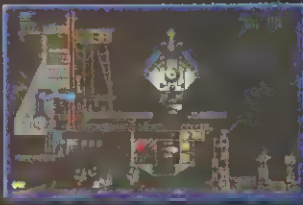
Gartenweg 4

D-8391 Röhrnbach

Telefon 08582/1599

Telefon 08582/8639

Telefax 08582/8625



# THE POINT OF NO RETURN

# PLANET'S EDGE



Als Kapitän des U.N.F.A.-Eliteteams führen Sie vier mutige Astronauten in der Suche nach dem verschollenen Planeten Erde. Ihre einzige Hoffnung besteht darin, die acht Bruchstücke des Centauri-Antriebs zu finden, die bei einem Unglück in der Galaxie verloren gingen!

Dieses Rollenspielabenteuer führt den Spieler in ein Universum voller ungeahnter Möglichkeiten. Aus dem Schrott des Raumschiffriedhofs können Sie dutzende unterschiedlicher Schiffstypen bauen und diese mit Waffen ausrüsten, die stark genug sind, die gefährliche Reise zu sichern. Entdecken Sie unbekannte Mineralvorkommen und bauen Sie Erze ab, deren Wert als unschätzbar gilt. Stürzen Sie tyrannische Regierungen, und führen Sie Kämpfe gegen hunderte anarchistischer Sternkreuzer. Lüften Sie das Geheimnis um einen Krieg vor 3000 Jahren! Zu was Sie sich auch immer entscheiden: es bringt Sie einen Schritt näher an die Lösung des Rätsels um die verschollene Erde! Schnallen Sie sich an, legen Sie Ihr Ziel fest, und heben Sie ab... begeben Sie sich in die Weite des Universums!

- Erforschen Sie dutzende von Sonnensystemen. Auf jedem Planeten erwarten Sie andere Lebensformen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen, um das Rätsel zu lösen.
- Bauen Sie ihr eigenes Raumschiff, das Sie auf Ihren wilden Reisen transportieren und schützen wird.
- Erproben Sie Ihr taktisches Geschick und Ihre Waffen, um sich in einer Galaxie zu behaupten, deren Einwohner sich als technisch fortgeschrittene Räuber erweisen.
- Sowohl strategische Kämpfe, als auch actionreiche Echtzeitkämpfe sind möglich, um den individuellen Spielspaß zu unterstützen.
- Rätsel haben oftmals mehrere Lösungen. Experimentieren Sie, und probieren Sie unterschiedliche Lösungswege aus.
- Genießen Sie die fantastischen Grafiken, Animationen und Sounds! Ein Spiel mit epischem Ausmaß!

Komplett in Deutsch



Erhältlich für IBM™-PC EGA, MCGA/VGA 256-Farben, 640 kB RAM min. Festplatte erforderlich. AdLib™, Roland™, Sound Blaster™, PC-Soundman™ kompatibel

Published by SOFTGOLD

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst; Österreich: Karasoft; Schweiz: Thali AG

NEW  
WORLD  
COMPUTING



# CHIAR

## ATTACK

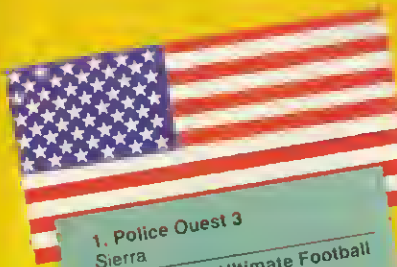
PRÄSENTIERT VON



# ZAPP

G • A • M • E • S

Zapp Games (Armin Thielen), Rockusstr. 11, 6500 Mainz, Tel.: 061 31/230492



1. Police Quest 3  
Sierra
2. Mike Ditka Ultimate Football  
Accolade
3. Larry 5  
Sierra
4. Falcon 3.0  
Spectrum Holobyte
5. Conquest of Longbow  
Sierra
6. F-117A Stealth Fighter 2.0  
Microprose
7. Civilization  
Microprose
8. Chessmaster 3000  
Software Toolworks
9. Kings Quest 5  
Sierra
10. Wing Commander 2  
Origin

Hier ist wieder unsere Leserhitparade, bei der natürlich jeder mitmachen kann. Ihr müßt lediglich eine Mitmachkarte (findet Ihr nach Seite 34) ausfüllen und an uns schicken. Tragt dort die drei Spiele ein, die Ihr derzeit am liebsten spielt — unabhängig von unserer Power-Wertung. Den Hauptpreis verlosen wir unter allen Einsendern. Zapp Games aus Mainz stiftete uns diesen Monat einen igeligen Preis: ein Game Gear mit Netzteil und *Sonic the Hedgehog*. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Der Hauptpreis: Ein Game Gear mit Netzteil und *Sonic the Hedgehog*. Das Game Gear (Ausgabe 7/92) gewann Marion Böcking aus Ahnatal



1. Epic Ocean
2. F1 Grand Prix  
Microprose
3. Space Crusade  
Gremlin
4. WWF Wrestle Mania  
Ocean
5. Jaguar XJ 220  
Core Design
6. Project X  
Team 17
7. J. Madden Football  
Electronic Arts
8. Eye of the Beholder  
SSI
9. J. Whites Whirlwind S.  
Virgin
10. Falcon 3.0  
Spectrum Holobyte

### Amiga

1. Monkey Island 2
2. Battle Isle
3. Monkey Island
4. Bundesliga Pro
5. Lemmings

### MS-DOS

1. Monkey Island 2
2. Civilization
3. Indiana Jones 4
4. Wing Commander 2
5. Gunship 2000

### C64

1. Turrigan 2
2. Ultima 6
3. Pirates
4. Zak McKracken
5. Turrigan

### ATARI ST

1. Lemmings
2. Monkey Island
3. Railroad Tycoon
4. Special Forces
5. F1 Grand Prix

### MEGA DRIVE

1. EA Hockey
2. Sonic
3. Wonderboy 5
4. Desert Strike
5. Ouackshot

### HANDHELD

1. Final Fantasy Ad.
2. Final Fantasy 2
3. Sonic
4. Castle of Illusion
5. Parodius

|     | TITEL                             | HERSTELLER      | WIE LANGE DABEI |
|-----|-----------------------------------|-----------------|-----------------|
| 1.  | (4) The Secret of Monkey Island 2 | Lucasfilm Games | 5. Monat        |
| 2.  | (1) The Secret of Monkey Island   | Lucasfilm Games | 18. Monat       |
| 3.  | (3) Bundesliga Manager Pro        | Software 2000   | 8. Monat        |
| 4.  | (5) Battle Isle                   | Blue Byte       | 8. Monat        |
| 5.  | (2) Lemmings                      | Psygnosis       | 17. Monat       |
| 6.  | (16) Civilization                 | Microprose      | 4. Monat        |
| 7.  | (—) Indiana Jones 4               | Lucasfilm Games | 1. Monat        |
| 8.  | (6) Pirates                       | Microprose      | 58. Monat       |
| 9.  | (12) Wing Commander 2             | Origin          | 9. Monat        |
| 10. | (11) Railroad Tycoon              | Microprose      | 18. Monat       |
| 11. | (9) Turrigan 2                    | Rainbow Arts    | 15. Monat       |
| 12. | (8) Populous 2                    | Electronic Arts | 6. Monat        |
| 13. | (7) F1 Grand Prix                 | Microprose      | 3. Monat        |
| 14. | (—) Special Forces                | Microprose      | 1. Monat        |
| 15. | (14) Pinball Dreams               | United Software | 2. Monat        |
| 16. | (—) Ultima 6                      | Origin          | 21. Monat       |
| 17. | (—) Gunship 2000                  | Microprose      | 6. Monat        |
| 18. | (10) Eye of the Beholder 2        | SSI             | 3. Monat        |
| 19. | (—) Epic                          | Ocean           | 1. Monat        |
| 20. | (—) Mega-lo-Mania                 | Image Works     | 7. Monat        |

# Super

DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER-UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN

MARKTGARANT  
DM 6,50  
CS 50 + 100 6,50  
L 1000000 6  
01-70 100 20

# POWER PLAY

**50 SPIELE-TESTS**  
Commander 2  
Packets  
Magie 3  
u.v.m.

STARSACHEN  
VON DER  
REME

**Starker Preisvorteil:  
Im Abo nur 5,80 DM  
statt 6,50 DM!**

**Dein Geschenk!**



Du hast die Wahl:  
Trantar oder Starkiller  
als witzigen Schlüssel-  
anhänger. Such's Dir aus!

- ☺ POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heißesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
  - ☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
  - ☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
- POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Ever Geschenk! Es lohnt sich...**

# POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!



monkost

**r** 3-D-Landschaft steuert. Via mü unterhaltet Ihr Euch mit desbewohnern, sucht nach enständen, vertrimmt (in tzeit) Monsterhorden oder melt eine Zauberformel. chiedene Fenster geben illiiert über Eure Helden kunft: Welche Waffen er eppt und welche Erfah- jststufe erreicht ist. mh

|                              |
|------------------------------|
| Genre: Rollenspiel           |
| Hersteller: Silmarils        |
| Marktpreis: 100 Mark         |
| Motivmuster: Selling Points  |
| <b>MS-DOS 48%</b>            |
| Effizienz: 70%    Sound: 42% |
| Schwierigkeit: mittel        |

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA  
 Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus  
 Geplant für: Amiga, ST

**Ab in die Post!**

**Her mit Abo + Geschenk!**

**(Sonder)hefte & Sammelordner**

Heftnochbestellung (lieferbare POWER PLAY-Ausgaben für 6,50 DM pro Heft)

Ich bestelle:

- ☐ 6/91 Birds of Prey, Erotik-Spiele, Baby-Boomer, Might&Magic 3
- ☐ 7/91 Jubel, Trubel, Spiele-Spaß, Chuck Yeager 2, Högor legt on
- ☐ 8/91 Stars & Stripes Software, Witzkid, Flieger im Hörtest
- ☐ 9/91 Indiano Jones 4, 32 Seiten Power Tips, Mega-Lo-Mania - die sensible Software
- ☐ 10/91 Software des Grouens, Battle Isle - der Strategiekönig, Populous 2
- ☐ 11/91 Das Millionenobjekt: Terminator 2, Wizardy - geballte Spielepower, Nemesis 2 für alle Gameboy-Fans
- ☐ 12/91 Strike Commander, 6D Spiele im Test, die wichtigsten Spielecomputer im Vergleich
- ☐ 1/92 Alle wichtigen Videospiele im Vergleich, Populous 2, Monkey Island
- ☐ 2/92 Spiele des Jahres - alle Highlights '91, Tips & Tricks total, Wizardy 7

- ☐ 3/92 Buck Rogers 2, Rollenspiel-Cocktail, alle Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx
- ☐ 4/92 Die Spiele Highlights '92, Raumschiff Enterprise, Kirk & Co kehren zurück, A-Train

**Sonderhefte zum Einzelpreis von 9,80 DM**

Ich bestelle:

- ☐ 2/90 (Die 100 besten Spiele 1990)
- ☐ 1/91 (Tips & Tricks)
- ☐ 2/91 (PC-Spiele + Diskette - 14,80 DM)
- ☐ 3/91 (Die 100 besten Spiele 1991)

**"Powerordner" zum Einzelpreis von 9,99 DM**

Ich bestelle \_\_\_\_\_ Sammelordner in Gelb zum Einzelpreis von 9,99 DM

Gesamtrechnungsbetrag \_\_\_\_\_ DM

ähnlichen Perspektive von leicht schräg oben. Per Mausclick könnt Ihr bestimmte Aktionen aktivieren: Draufhauen, Gegenstände nehmen und untersuchen. Außerdem hat jeder Charakter eine Liste besonde-

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA  
 Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus  
 Geplant für: Amiga

zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll. Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausclick oder Joystick durch

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA  
 Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus  
 Geplant für: Amiga, ST

*na ja*



lerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mitteleerde und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach. Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspiel-Liebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden.

*geht so*



Die Grafik von Ishar kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeleffekt" ist Klasse — auf weite Entfernungen verschwinden Bäume, Monster oder Häuser stillvoll im Pixeldunst. Schade nur, daß Ishar: Legend of the Fortress in Sachen Spielwitz

weit hinter der tollen Bilderpracht hinterherstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu unterhalten — Freunde von Action-Adventures dürften an Ishar eher Gefallen finden.

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



### POWER PLAY-Abakarte

JA, ich möchte PDWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen. Mein Geschenk darf ich auf jeden Fall behalten. Ich will:  Trantar  Starkiller (Bitte Gewünschtes ankreuzen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

jährlich (69,60 DM)  halbjährlich (34,80 DM)

vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei POWER PLAY, Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift

Y10048

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

Antwort

POWER PLAY  
Abonnement-Service  
Postfach 1163

W-7107 Neckarsulm

### POWER PLAY - Bestellkarte für (Sander)hefte & Sammelardner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

60 Pf  
Briefmarke drauf  
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY  
Leser-Service  
Markt&Technik Verlag AG  
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5

Dein Geschenk!



Du hast die Wahl:  
Trantar oder Starkiller  
als witzigen Schlüssel-  
anhänger. Such's Dir aus!

Wichtig:

☺ POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

☺ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Präzise und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

# POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT

## Herr der Augenringe



Ihr könnt den Führer wechseln. Hier ist es Aragorn.

## Basisdemokrat



Sieht toll aus, bietet aber spielerische Schonkost

# Lord of Rings 2

## The Two Towers

Vor einem guten Jahr präsentierte Interplay den ersten Teil der Computerttrilogie um das literarische Meisterwerk *Der Herr der Ringe*.

Das gesamte Spiel um das zweite Buch untergliedert sich in mehrere "Kapitel", die weitestgehend denen des Buches entsprechen. Wie im Roman teilen sich im späteren Verlauf die Helden der Sage. Ihr steuert also zwei Charaktergruppchen unabhängig voneinander: Habt Ihr mit Waldläufer Aragorn, Elf Legolas und Zwerg Gimli ein bestimmtes Ziel erreicht, wird wieder auf die Hobbits Frodo und Sam umgeblendet. Ihr verfolgt das Geschehen aus einer Ultima-ähnlichen Perspektive von leicht schräg oben. Per Maus-klick könnt Ihr bestimmte Aktionen aktivieren: Draufhauen, Gegenstände nehmen und untersuchen. Außerdem hat jeder Charakter eine Liste besonde-

rer Fähigkeiten wie Klettern, Lesen und Reiten. Auf anwenden diverser Talente und Gegenstände beschränken sich dann auch die Puzzles. Wer das Buch kennt, hat kein Problem mit dem Spiel. Nicht Eingeweihte werden oft nicht weiterwissen. *ri*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Interplay

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 43%

Grafik: 43% Sound: 53%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga

# Ishar

Krogh ist ein Bösewicht wie aus dem Bilderbuch: Hinterlistig, gierig und machtbessenen trachtet er nach der Oberherrschaft im Fantasyland Kendoria. Krogh hat es sich in dem geheimnisvollen Tempel *Ishar* gemütlich gemacht und schmiedet dort seine finsternen Pläne. Im gleichnamigen, komplett ins Deutsche übersetzten Rollenspiel *Ishar: Legend of the Fortress* übernehmt Ihr die Aufgabe. Krogh das Handwerk und den Tempel in Schutt und Asche zu legen.

Ihr startet mit nur einer Spielfigur, später schließen sich auf Wunsch weitere Helden Eurer Crew an. Da mehr Leute willig sind, als in die Party passen, geht's hier schön demokratisch zu: Alle Partymitglieder stimmen automatisch ab, ob der Neuling aufgenommen (oder wieder entlassen) werden soll. Insgesamt passen fünf Figuren in die Party, die Ihr per Mausclick oder Joystick durch

die 3-D-Landschaft steuert. Via Menü unterhaltet Ihr Euch mit Landesbewohnern, sucht nach Gegenständen, vertrimmt (in Echtzeit) Monsterhorden oder murmelt eine Zaubersformel. Verschiedene Fenster geben detailliert über Eure Helden Auskunft: Welche Waffen er schleppt und welche Erfahrungsstufe erreicht ist. *mh*

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Silmarils

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Sefing Points

MS-DOS 48%

Grafik: 70% Sound: 42%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Maus

Geplant für: Amiga, ST

Technisch hat sich zum ersten Teil überhaupt nichts geändert. Besonders die müde Grafik hätte einige besondere Feinheiten und mehr Details brauchen können. Die Grafik ist in manchen Gebieten so ähnlich, daß Ihr zu schnell den örtlichen Überblick verliert; da hilft nur zielloses Herumlaufen und krampfhaftes Erinnern ans Buch. Spie-

na ja



lerisch hat der zweite Teil leider auch nicht allzuviel zu bieten: Ihr trottet mit einer Handvoll Sprites durch Mittel- und spielt die Handlung von Tolkiens Vorlage nach. Das ist natürlich nichts für alle Gemüter. Rollenspielliebhaber, die vom Herrn der Ringe etwas Abstand halten wollen, werden diese Art der Unterhaltung auf die Dauer ziemlich öde finden.

Die Grafik von *Ishar* kann sich wahrlich sehen lassen. Sehr hübsch und stimmungsvoll gezeichnet, kommt hier ein echtes Fantasyfeeling rüber. Vor allem der "Nebeleffekt" ist Klasse — auf weite Entfernungen verschwinden Bäume, Monster oder Häuser stilvoll im Pixeldunst. Schade nur, daß *Ishar: Legend of the Fortress* in Sachen Spielwitz

geht so



weit hinter der tollen Bilderpracht hinterherstolpert. Hier und da einen Ork niedermetzeln, ein neues Crew-Mitglied einsammeln und sich an der bunten Landschaft erfreuen, reicht nicht aus, um den Rollenspielfan länger als eine gute Stunde zu unterhalten — Freunde von Action-Adventures dürften an *Ishar* eher Gefallen finden.

## Pirates in Space



Da lachf das Raumräuberherz: Wir setzen zum Entern an (MS-DOS/VGA).

# Spelljammer

Ende 1989 trafen sich die Rollenspielgurus Jeff Grubb, Jim Holloway und Dave LaForce (alle aus dem Hause TSR) regelmäßig zum gemütlichen Plausch im ortsansässigen Fastfood-Restaurant. Im Verlaufe des trauten lukullischen Beisammenseins wurde die Idee zu einem neuen "Table Board"-Rollenspiel geboren: *Spelljammer*. Das Grundprinzip von *Spelljammer* ist äußerst simpel. Die Brettspielisten versetzten einfach das Geschehen des bewährten *Advanced Dungeons & Dragons*-Spielsystems in die Weiten des Weltalls.

Wie in der AD&D-Vorlage gibt es in der Weltallvariante *Spelljammer* Elten, Zwerge, Menschen und Gnome. Sogar viele der Monstergrüppchen, die in der AD&D-Welt ihr Unwesen treiben, fanden in *Spelljammer* ihren Platz. Beispielsweise segelt eine der berühmtesten AD&D-Monsterrassen, die "Beholder", gleich in ganzen Familien durchs All. Segeln ist hier übrigens wörtlich zu nehmen. Denn die verschiedenen Raumschiffe, mit denen die unterschiedlichen Fantasy-Völkchen durchs All brausen, haben rein gar nichts mit "echten" Raumschiffen zu tun. Die Unterschiede fangen schon beim Antrieb an. Sf-Enthusiasten, die ohne Raketentriebwerk nicht leben können, dürften etwas enttäuscht sein.

Magie heißt das Fortbewegungsmittel in *Spelljammer*.

Die magischen Kräfte eines bordeigenen Magiers oder Priesters treiben die Schiffe vorwärts. Je erfahrener der Zauberer ist, desto schneller wird das Schiff und um so leichter läßt sich der Kahn manövrieren. Ein erfreulicher Nebeneffekt der Magie: So etwas wie Schwerelosigkeit ist den Raumfahrern in *Spelljammer* weitestgehend fremd. Zudem schleppt jedes Raumfahrzeug eine stattliche Sauerstoffblase mit sich herum, die das Schiff wie eine Kugel umgibt. Je größer das Schiff, desto größer auch die Sauerstoffkugel — natürlich muß frischer Sauerstoff in regelmäßigen Abständen, am besten in einem Hafen, nachgetankt werden, sonst herrscht bald dicke Luft. Den eigenwilligen Gegebenheiten aus Magie und Physik entsprechen auch die Raumschlachten. Statt mit Laserfeuer, ballern streitbare Kapitäne mit Katapulten, Karteschen oder Kanonen auf das Schiff des Gegners. Kommen sich die umherschwirrenden Kontrahenten nahe genug, fliegen in teinster Korsarenmanier die Enterhaken.

Konnten sich bislang nur Table-Board-Fans an dem eigenwilligen Szenario gütlich tun, erscheint jetzt, knapp vier Jahre nach den ersten Brettentwürfen, die Computerfassung von *Spelljammer*, die übrigens von SSI (wie sollte es auch anders sein) umgesetzt wurde. Im Gegensatz zu den

Ein teuflischeres Softwaregebräu hätten sich die SSI-Designer kaum ausdenken können. *Spelljammer* ist eine brisante Mischung aus einigen echten Klassikern. So finden wir bei *Spelljammer* Spielelemente aus *Elite*, *Anleihen* bei *Pirates* und eine



Glücklicherweise haben die Programmierer genau das richtige Mischungsverhältnis getroffen. Leicht hätte bei diesen hochkarätigen Softwarezutaten etwas schiefgehen können — aber SSI's Spieleköche bewiesen den richtigen Riecher. Vor allem für Spieler, die normalerweise mit einem ultraharten Rollenspiel überhaupt nichts anfangen können, ist *Spelljammer* ein willkommener Einstieg. Die anhaltende Motivation zieht *Spelljammer* vor allem aus den

vielfältigen Aufgaben. Nicht nur die Spielmissionen bannen den Weltallkapitän an den Monitor — entscheidender ist der Wille, seinen Ruf in der Galaxis zu stärken und ein frisches Schiff zu steuern. Selten wird der Computer ausgeschaltet, bis nicht der aktuelle Raumer besser ausgestattet ist. Technisch siehlt's für *Spelljammer* nicht ganz so günstig aus. Zwar sind die 3-D-Raumschiffe wunderbar anzuschauen, die Planeten farbenprächtig und die Kampfanimationen spritzig, aber gegen die ausgereifte Bilderpracht der jüngeren AD&D-Spiele wie *Dark Queen of Krynn* kommt der Sf-Neuling noch nicht an. Aber was soll's, dafür steckt *Spelljammer* die Kollegen in Sachen Spielbarkeit locker in die Tasche.

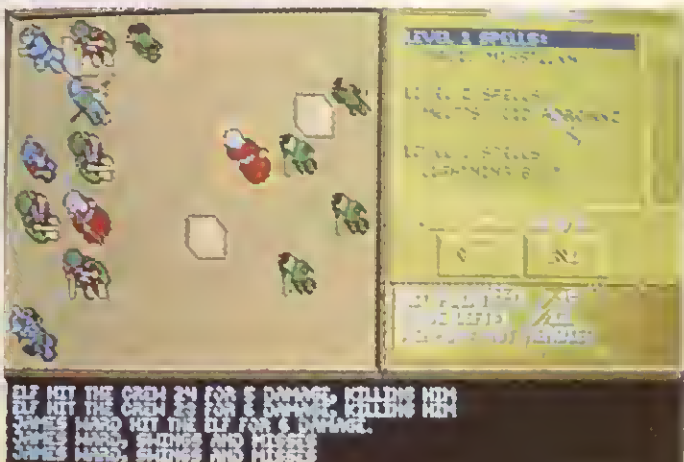


Aus sechs Rassen und sechs Klassen sucht Ihr Euren Kapitän aus (MS-DOS)

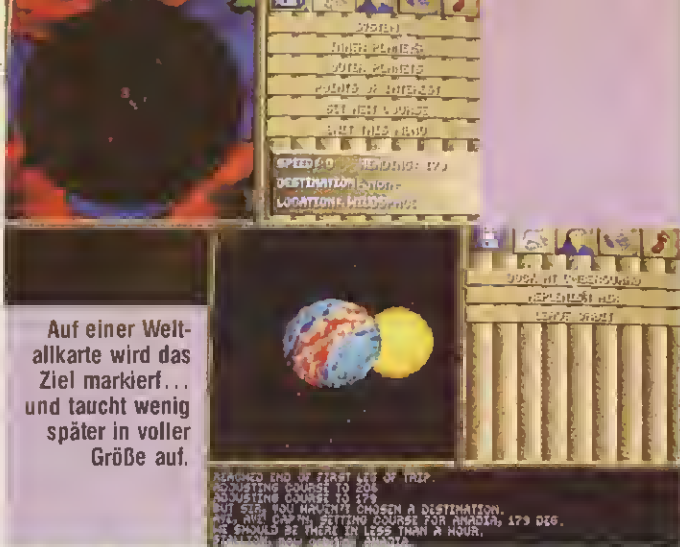


Endlich wieder im sicheren Hafen: Hier giblt's Aufträge, Informationen und eine Schiffswert.

Sind wir auf dem feindlichen Schiff, prügeln sich die Besatzungen im takfischen AD&D-Stil



ELF HIT THE GREN 24 FOR 8 DAMAGE, KILLING HIM  
JAMES HARR HIT THE ELF FOR 8 DAMAGE.  
JAMES HARR, BRIDGES AND HILSON  
JAMES HARR, BRIDGES AND HILSON



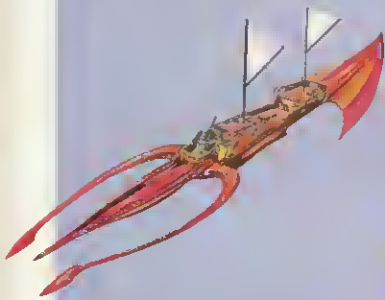
Auf einer Weltallkarte wird das Ziel markiert... und taucht wenig später in voller Größe auf.

## Kleine Schiffskunde

In *Spelljammer* trifft Ihr auf Euren Reisen im All auf die verschiedensten "Raumschiffs"-Typen. Hier findet Ihr vier der gebräuchlichsten Schiffe, an denen Ihr ziemlich häufig vorbeisegeln dürft.

### Das Tintenfischschiff

Den Namen verdankt dieses Schiff seiner ungewöhnlichen Form. Gewicht 45 Tonnen. Menschen und Echsen fliegen diesen Typ.



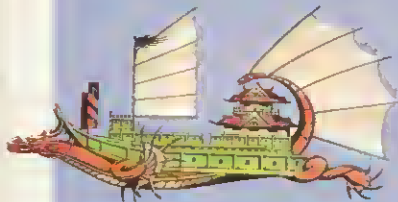
### Man-O-War

Ist der bevorzugte Schiffstyp der Elfen. Das Gesamtgewicht beträgt rund 60 Tonnen.



### Drachenschiff

Mit 45 Tonnen etwas schwerer als die Galeone, aber schlechter gepanzert. Wird hauptsächlich von Menschen geflogen.



### Galeone

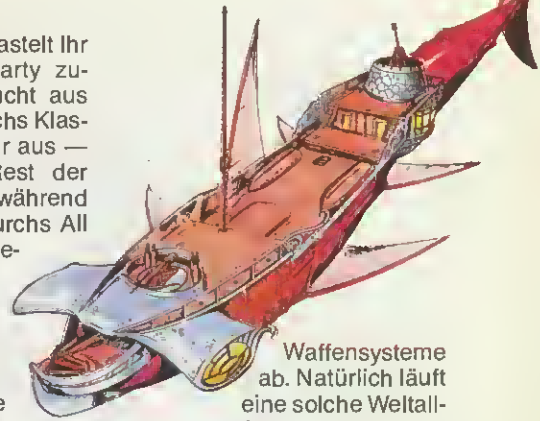
Mit einem solchen Schiff startet Ihr Euer Abenteuer. Gesamtgewicht 40 Tonnen. Wird von Menschen gebaut und benutzt.



älteren AD&D-Titeln bastelt Ihr Euch keine ganze Party zusammen, sondern sucht aus sechs Rassen und sechs Klassen nur eine Spielfigur aus — den Kapitän. Der Rest der Mannschaft muß während zahlreicher Reisen durchs All angeheuert oder aufgelesen werden.

Eines der größten Probleme zu Beginn Eurer Raumschiffkarriere: Ihr seid ein No-name-Kapitän. Eine Eurer Aufgaben ist es, Euren Namen in der *Spelljammer*-Galaxis bekanntzumachen. Ähnlich wie in dem Space-Klassiker *Elite*, gibt's für Euren Helden Einstufungen. Um nun berühmt oder gar berüchtigt zu werden, gibt's mehrere Wege. Weniger empfehlenswert: Ihr betätigt Euch hauptberuflich als Weltallpirat, der harmlose Frachtschiffe oder Kreuzfahrer überfällt und der Ladung beraubt. Weniger empfehlenswert deshalb, da ein Bildschirmleben als Pirat meistens sehr aufregend, aber auch sehr kurz ist. Besser ist da schon der ehrbare Weg: Lokale Gouverneure der insgesamt acht Sternensysteme, die Euch im Laufe des Spiels Aufträge erteilen. Ihr sollt beispielsweise einen Passagier von einem Planeten zum anderen befördern, wichtige Papiere abliefern oder bestimmte Fracht verschiffen.

Apropos Fracht: Das Handeltreiben gehört zum täglich Brot des *Spelljammer*-Spielers. Auf einem Planeten billig Ware einkaufen und auf einem weiteren teuer verschern, läßt nicht nur die Geldbörse anschwellen, sondern steigert auch das Prestige. Ein weiterer Vorteil eines dicken Bankkontos: Mit dem erwirtschafteten Geld kann der simple Segler, den Ihr zum Spielstart erhaltet, ordentlich aufgemotzt oder gar gegen ein schnittigeres Schiff eingetauscht werden. Aus zwölf unterschiedlichen Schiffstypen könnt Ihr wählen, das nötige Kleingeld vorausgesetzt. Die meiste Zeit seid Ihr an Bord des Schiffes im All unterwegs. Am einfachsten setzt Ihr via Maus den neuen Schiffskurs auf einer Sternenkarte. Ein weiterer Klick und Euer Raumer schipfert automatisch auf das gewünschte Ziel zu. Mutigere Kapitäne steuern den Segler im Handbetrieb. Das Weltall wird dabei in einem 3-D-Fenster angezeigt. Per Icon und Menü ruft Ihr aktuelle Statistiken über Eure Besatzung, den Schiffszustand, die Ladung sowie die



Waffensysteme ab. Natürlich läuft eine solche Weltallreise selten ohne

Zwischenfälle ab. Asteroidenfelder sind noch die kleinsten Problemchen eines solchen Abenteuers. Gefährlicher ist die Begegnung mit einem anderen Schiff, das, wie das Weltall, in 3D zu sehen ist. Ist Euch der Kapitän des Kontrahenten freundlich gesinnt, trifft man sich zum Plauderstündchen, tauscht Informationen aus oder treibt Handel. Ist der Opponent eher mies gelaunt, sprechen die Waffen. Auf Befehl teilt Ihr Euren Waffensystemen unterschiedliche Ziele zu, wie Takelage, Rumpf oder die Mannschaft. Wer z.B. sein Feuer auf die gegnerische Mannschaft konzentriert, lichtet deren Reihen und hat's später ein weniger einfacher, das gegnerische Schiff zu entern und zu erobern. Entert Ihr einen Raumer, wird auf Vogelperspektive umgeblendet. Hier sind die Decks der Schiffe in der Vergrößerung zu sehen. Im Stil älterer AD&D-Spiele wie *Pools of Radiance* steuert Ihr hier Eure Kämpfer rundenweise in der taktischen Schlacht gegen die feindliche Schiffsbesatzung. Die schlichten Krieger Eurer Crew hauen dann mit Säbeln, Äxten und Picken zu, die Zauberer murmeln einen fetzigen Kampfzauber oder heilen verwundete Kämpfer. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: SSI

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: SSI

**MS-DOS 85%**

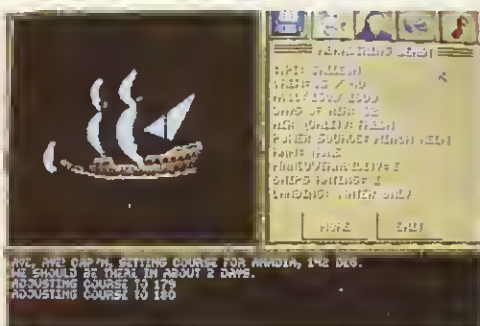
Grafik: 68% Sound: 71%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —



Ein Mausklick genügt, um den aktuellen Zustand des eigenen Schiffs zu erfahren

## Der Zauberlehrling



Am heimischen Herd: In der Zauberküche fühlen wir uns besonders wohl.

# Spellcraft

## Aspects of Valor

**G**roße Quizfrage: Sagt Euch der Name "Ybarra" etwas? Nein? Vielleicht hilft *The Bard's Tale* dem Gedächtnis etwas auf die Sprünge. Alte Kämpen, die sich ihre ersten Rollenspielsporen mit dem Oldie verdient haben, werden sich voller Wehmut an das berühmte "Ybarra"-Schild erinnern. Den Namen verdankt das Schild drei Brüdern, die an der PC-Fassung des Klassikers mitgearbeitet haben. Nach der *The Bard's Tale*-Saga ist es allerdings ruhiger geworden um Joe, Carl und Robert Ybarra. Jetzt meldet sich einer des dynamischen Trios wieder zurück. Joseph, kurz "Joe" Ybarra, ist der federführende Designer von *Spellcraft: Aspects of Valor*, einem Cocktail aus Adventure, Rollenspiel und Taktikprogramm.

*Spellcraft* ist zudem für die Firma Asciiware der Computerspieleeeinstieg. Asciiware, der amerikanische Ableger des japanischen Mediengiganten Ascii, machte bislang durch Konsolenumsetzungen bekannter Computerspiele (*Spindizzy Worlds* fürs Super NES), eine Reihe von Joypads (*Asciipad*) und eine Fachzeitschrift (*Login Magazine*) von sich reden.

Bei Ascii's Computerspieldebüt konnte sich Joe Ybarra nicht von seinen Wurzeln lösen. Wie schon bei *Bard's Tale*

dreht sich in *Spellcraft: Aspects of Valor* alles um Fantasy und Magie.

Euer Held in *Spellcraft* ist Robert, eigentlich ein harmloser Tourist, der die Sehenswürdigkeiten Englands unter die Lupe nimmt. Was Robert nicht ahnt — sein nächstes Ausflugsziel, der berühmte Steinkreis von Stonehenge, entpuppt sich als Dimensionstor

zwischen Erde und ihrer Parallellwelt Valoria. In Valoria spielt Magie die Rolle, die auf der Erde von Technik und Wissenschaft übernommen wird. Robert wird nun aus dem Steinkreis Stonehenge's per Blitz nach Valoria gebeamt und erfährt dort seine eigentliche Bestimmung.

Ein alter Zauberopa hat Robert zu seinem Lehrling erkorren und übernimmt seine Ausbildung zum Supermagier. Vor

dem eigentlichen Spielstart könnt Ihr wählen, ob Ihr sofort voll ins Zaubergeschäft einsteigen wollt oder erst einen Lehrgang (sehr empfehlenswert) absolvieren möchtet. In dem Lehrgang erklärt der versierte Magier, Euer Mentor, in kleinen Einzelschritten das Handwerk des Zauberns. Das Finden, Ausprobieren und Mischen neuer Zauberformeln nimmt den größten Teil des Spieles ein.



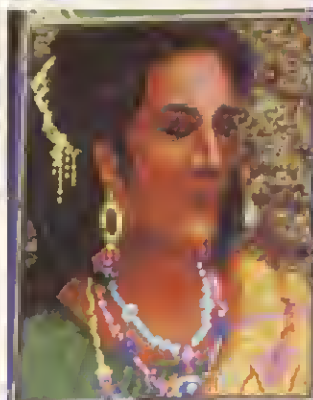
Nicht alle Zutaten findet Ihr, einige müssen auch gekauft werden



Die Zaubergrundsubstanzen sind normale Gegenstände



Die Erde seht Ihr nur als Landkarte



Do you want a new magic word? Go to the Fire Domain and get the opal from the Bridge of Fire for my medicines. Then I will teach you a new word

Verschiedene Kollegen geben Euch Hinweise und verkaufen Zutaten





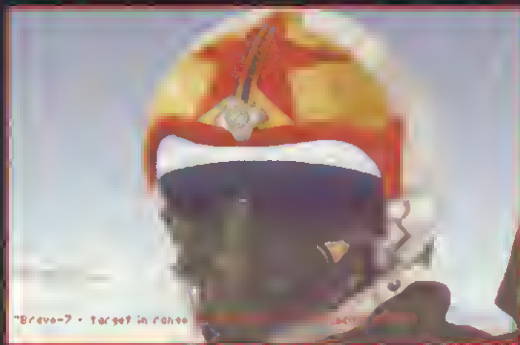
# ATAC

## Eine strategische Flugsimulation von MicroProse



### FEIND: GEHEIM

Im tiefsten Dschungel von Kolumbien werden Kokapflanzen angebaut, die den Drogenbaronen das Rohmaterial für die Herstellung von Kokain liefern - der Droge, die verheerende Auswirkungen auf die Gesellschaft in unseren Städten hat.



### KRIEG: GEHEIM

Die Drogenbarone haben solche Reichtümer angesammelt, daß sie ihre Plantagen, Kakainlabore und Drogentransporte mit den besten Flugzeugen und Söldnertruppen verteidigen können, die für Drogengeld zu haben sind. Daher muß die Kampagne gegen sie im geheimen geführt werden.



### STREITMACHT: GEHEIM

Eine Streitmacht aus Elite-Soldaten wird nun in den Kampf gegen die reichen und einflußreichen Drogenbarone geschickt, um Feuer mit Feuer zu bekämpfen, das Herz ihrer Produktion stillzulegen und dafür zu sorgen, daß ihr gesamter Profit in Flammen aufgeht.

Wir lüften das Geheimnis:  
ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse das Kommando der ATAC-Sondereinheit!

# MICRO PROSE

M I C R O P R O S E

*Die absolute Unterhaltungssoftware*

ATAC: Zuerst für IBM PC und kompatible Geräte herausgegeben, gefolgt von Commodore Amiga und Atari ST.  
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK. +4 (0)666 504 326

Der erste Schritt zur höchsten Magierehre: Ihr müßt Euch eine von vier Zauberschulen aussuchen. Es gibt je eine Schule für die vier Elemente: Erde, Feuer, Wasser und Luft. Jedem Element sind weiterhin vier Wörter der Macht zugeordnet, die den Hauptteil eines Zauberspruches ausmachen. Ihr erfahrt beim Start aber nur ein Wort, natürlich das Schwächste. Alle anderen Machtwörter müssen gefunden oder durch das Erfüllen kleiner Aufträge verdient werden. Neben den Universitäten für die Elemente gibt's zwei zusätzliche Schulen — eine für den Geist, eine für die Sinne. Auch diese beiden Schulen sind durch Magie und die passenden Zaubersprüche zu meistern.

Zu einem echten Zauberspruch gehört allerdings mehr als nur ein Wort. 48 Grundsubstanzen werden ebenfalls benötigt. Diese Substanzen sind ganz alltägliche Gegenstände wie z.B. Taschenmesser, Angelhaken oder Zwiebeln, die Ihr beim Erfüllen von Aufträgen findet, die Euch Verbündete schenken oder zum Kauf an-



**Pech gehabt: Eine falsche Zutat, und statt eines Heilzaubers nagen jetzt die Würmer an Euch.**

bieten. Damit nicht genug. Als letzte Zutat fehlen vier weitere Ingredienzien: Pulver, Kerzen, Juwelen und Steine. Um nun einen funktionstüchtigen Zauberspruch zusammenzubrau-

en, benötigt Ihr die passende Grundsubstanz, einige oder alle vier Ingredienzien, das richtige Wort der Macht und natürlich das korrekte Mischungsverhältnis. Hört sich alles

furchtbar kompliziert an — ist es aber nicht.

Hier ein Beispiel: Ihr seid in der Schule des Feuers. Eines der ersten Rezepte, das Ihr bekommt, ist für einen Schutzzauber. Ihr mischt ein Taschenmesser (die Grundsubstanz) mit einem Stein, zwei Juwelen, sowie drei Teilen Pulver und murmelt dann das Wort "Lux" — schon ist der erste Zauberspruch fertig. Stimmt die Mischung nicht, erhaltet Ihr entweder nicht den gewünschten Effekt oder einen völlig neuen Spruch. Im schlimmsten Fall befördert das mißglückte Gebräu unsern Helden in die ewigen Pixeljagdgründe.

Habt Ihr ein paar Zaubersprüche zusammen, gilt es, in den magischen Gefilden Valorias Aufträge Eures Meisters zu erfüllen. Sieben verschiedene "Länder", die wiederum den Magieschulen entsprechen, gibt's in Valoria. Hier heißt's dann aufpassen, denn nicht jeder Zauberspruch klappt überall gleich gut. Stammen die meisten Eurer Zaubersprüche aus der Schule des Feuers, dürftet Ihr spätestens in der Wasserwelt Probleme haben

Stationen : DM Computer  
: Wundtstraße 58-60  
wo Sie : 1000 Berlin 19  
: DM Computer  
uns auch : Lahnstraße 94  
: 1000 Berlin 44  
erreichen : Ihlow Computer  
: Bizetstraße 74  
können. : O-1120 Berlin



TEL. 0 30 / 3 21 82 72  
TEL. 0 30 / 6 85 56 93

Wir führen die neueste Soft- und Hardware zu vernünftigen Preisen. Rufen Sie uns an oder kommen Sie bei uns vorbei, wenn Sie Soft- oder Hardware für AMIGA und PC suchen.

**NEU** Zahlen Sie mit Ihrem guten Namen, zahlen Sie mit VISA-, MASTER- oder EURO-CARD.



## ESSER'SOFT KÖLN

Inh. Christa Esser

|                        | AMIGA | ATARI | PC                                |
|------------------------|-------|-------|-----------------------------------|
| Aquaventura            | 56.00 | —     | Aces of the Pacific 77.00         |
| Arena                  | 56.00 | —     | Air Bucks 73.00                   |
| Bonanza Brothers       | 56.00 | —     | B-17 Playing Fortress 93.00       |
| Civilisation (DV)      | 77.00 | —     | Cool Croc Twins 56.00             |
| Das schwarze Auge      | a.A.  | —     | Crisis in the Kremlin 91.00       |
| Dynablaster            | 66.00 | —     | Cruise for a Corpse 66.00         |
| Epic                   | 66.00 | —     | Dark Queen of Krynn 70.00         |
| European Football      | 56.00 | —     | Darklands 87.00                   |
| Fire and Ice           | 56.00 | —     | Das schwarze Auge 84.00           |
| G Loc                  | 56.00 | —     | Global Effect 79.00               |
| Global Effect          | 73.00 | —     | Grandmaster Chess 73.00           |
| Graham Taylor Soccer   | 56.00 | —     | Great Napoleonic Battles 66.00    |
| Jaguar XJ 220          | 58.00 | —     | Hardball III 73.00                |
| Jim Power              | 63.00 | —     | Indiana Jones IV (engl.) 84.00    |
| Links Course Bountiful | 37.00 | —     | Laura Bow II 77.00                |
| Locomotion             | 56.00 | —     | Les Manley Lost in L.A. 70.00     |
| Maddog Williams        | 56.00 | —     | Patrizier 84.00                   |
| Monkey Island II       | 84.00 | —     | Pilots o'Edge: Falcon 3.0 29.00   |
| Myth                   | 56.00 | —     | Plan 9 from Outer Space 91.00     |
| Police Quest \$\$\$    | 70.00 | —     | Powermonger 79.00                 |
| Patrizier              | 69.00 | —     | Prophecy of Shadow 70.00          |
| Sensible Soccer        | 56.00 | —     | Shadowlands 66.00                 |
| Space Max              | 63.00 | —     | Soundblaster 2.0 229.00           |
| Stone Age              | 56.00 | —     | Soundblaster Pro 2.0 399.00       |
| Striker                | 56.00 | —     | Wing Commander II (deutsch) 91.00 |
| Winter Super Sports    | 56.00 | —     | World Class Chess 80.00           |

\* bei Drucklegung des Magazins noch nicht lieferbar

Die *Topitel* auch erhältlich im Ladenlokal unseres Partners  
— SOLARIS — Annostr. 45  
5000 Köln 1

**Wir überzeugen durch Service!**  
Ebenfalls im Angebot:  
Anwendersoftware, Spielkonsolen mit zugehörigen  
Software — Cartridges, sowie Software für andere Computer-Systeme

ESSER-SOFT KÖLN  
Goldfasanenweg 14  
5000 Köln 30

Telefon : 0221 / 58 61 17  
Telefax : 0221 / 58 49 46  
BTX : \*ESSER#SOFT

Versandkosten: bei Vorkasse per V-Scheck 6,- DM / bei Nachnahme 8,- DM  
Ausland nur Vorkasse per EC-Scheck 15,- DM

Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten

— denn hier sind die Feuerzauber erheblich schwächer.

Meistens besteht ein Auftrag darin, einen bestimmten Gegenstand zu finden oder mit Zauberspruch und scharfem Säbel ein paar Feinde abzumurksen. Ist der Job zur Zufriedenheit des Lehrers abgeschlossen, gibt's neue Zauberezutaten, ein Machtwort, eine neue Formel oder einen feinen Gegenstand zur Belohnung. Besitzt Ihr einen Gegenstand doppelt oder ergattert einen besseren, könnt Ihr das alte Item verscherbeln.

Als Zauberlehrling dürft Ihr natürlich durch das Dimensionstor zwischen Valoria und der Erde pendeln. Hier ist Geld lebenswichtig, denn Eure Zauberkräfte wirken auf der Erde nicht. Um also von einem Ort zum anderen zu gelangen, müssen teure Flugtickets gekauft werden. Die Erde sieht Ihr

Genre: Strategie/Rollenspiel  
 Hersteller: Asciiware/UBI Soft  
 Zirka-Preis: 100 Mark  
 Testmuster: Asciiware

**MS-DOS 79%**

Grafik: 59% Sound: 70%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, mehr Speicher

Geplant für: —

bei Euren Ausflügen als eine Landkarte, auf der die aktuellen Flugziele besonders markiert sind. Am Wunschort angekommen, trifft Ihr meistens auf einen freundlichen Magierkollegen. mh

# ATAC



**FEIND: GEHEIM**

**KRIEG: GEHEIM**

**STREITMACHT: GEHEIM**

Wir lüften das Geheimnis: ATAC schlägt zurück!

Sie übernehmen das Kommando der ATAC-Sondereinheit in dieser strategischen Flugsimulation von MicroProse!

**MICRO PROSE**

ATAC

Zuerst herausgebracht für IBM PC und kompatible Geräte, später auch für Commodore Amiga und Atari ST

MicroProse Ltd., Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos., GL8 8LD, UK.

Tel +44(0)686 504 326



Je Element gibt's eine Landschaft: hier zum Beispiel die Feuerwelt

Wie so häufig, trägt auch bei *Spellcraft* der erste Eindruck. Von den grafischen Schwachstellen abgeschreckt (besonders die isometrischen Actionsequenzen in den verschiedenen "Ländern" Valorias sehen streckenweise ziemlich dürrig aus),

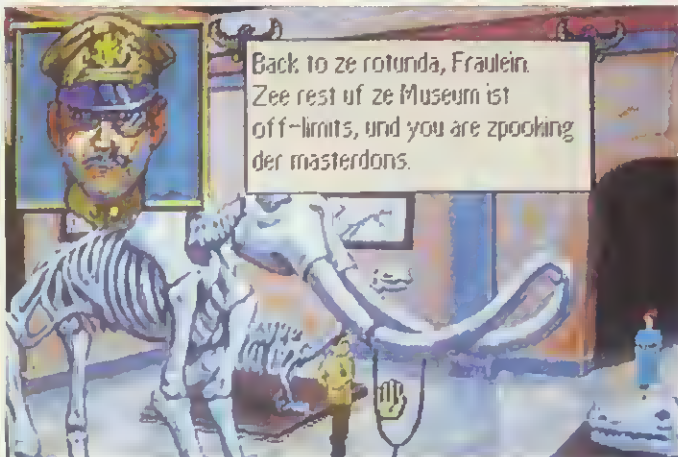


geln finstere Märchengeschöpfe und rüsten unser Zauberbuch mit kräftigeren Formeln auf. Langfristige Motivation wird durch die Vielzahl der Zaubersprüche garantiert. Ehe unser digitaler Zauberlehrling alle Sprüche beisammen oder gar eigene

Variationen entworfen hat, um sich beim Finale mit dem Titel "Lordmagier" zu schmücken, dürften einige Wochen ins Land gehen. Vorbildlich ist der Lernmodus, der dem Magier-Neuling das Spiel häppchenweise erklärt — ohne diese praktische Hilfe wäre *Spellcraft* trotz des ausführlichen Handbuchs ein Hauch zu schwer. Mich hat Joseph Ybarras neuestes Spiel total in den Bann gezogen — wäre die technische Seite des Spiels besser, gäb's gar mein nettestes Gesicht.

Wie so häufig, trägt auch bei *Spellcraft* der erste Eindruck. Von den grafischen Schwachstellen abgeschreckt (besonders die isometrischen Actionsequenzen in den verschiedenen "Ländern" Valorias sehen streckenweise ziemlich dürrig aus),

## Womens Liberation



Back to ze rotunda, Fraulein. Zee rest uf ze Museum ist off-limits, und you are zpooking der masterdons.

Wilhelm Heimlich: Ein kerniger Deutscher darf natürlich nicht fehlen.

# Laura Bow

## The Dagger of Amon Ra

Vor gut zwei Jahren wurde in der Sierra-Ideenschmiede eine neue Heldin geboren: Laura Bow, die attraktive College-Studentin. Der jugendliche Vamp machte Urlaub in Louisiana und bald wimmelte es dort von Totschlägern und deren Opfern.

Roberta Williams Gangstermär *The Colonel's Bequest* aus dem schwulstig-schwülen Süden der USA, stellte für Sierra eine kleine Revolution dar: Erstmals knabberten wir nicht an einer linear verlaufenden Geschichte, sondern konnten durch eigene Entscheidungen den Verlauf der Handlung beeinflussen. Spieler, die es besonders eilig hatten, verpaßten dann eben einen Teil der Handlung — der Fall klärte sich trotzdem problemlos auf.

Inzwischen hat Laura das College erfolgreich abgeschlossen und strebt die dornenreiche Karriere einer Journalistin an. Kaum im quirligen New York der zwanziger Jahre angekommen, wartet der erste Fall auf die Nachwuchs-Pressfrau.

Aus dem Völkerkundemuseum wird termingerecht ein wertvoller ägyptischer Dolch, *The Dagger of Amon Ra*, gestohlen. Die Spekulationen überschlagen sich: War die örtliche Mafia am Werk, sind Kunstdiebe in das Museum eingestiegen oder gar die Priester eines archaischen Kultes in das Rätsel verwickelt? Ein paar genretypische Morde sorgen für weitere Verwirrung.

In gewohnter Sierra-Tradition steuert Ihr Laura durch das New York der wilden zwanziger Jahre: Über 60 Schauplätze gilt es dabei zu entdecken. Der New Yorker Hafen, Appartments in der Park Avenue, Jazz-Clubs, Flüsterkneipen, in denen verbotener Alkohol ausgeschenkt wird — zusammen mit Laura lernen wir die Weltstadt von einer ganz neuen Seite kennen.

Wie inzwischen üblich, wird kein einziges Wort von Euch per Hand getippt. Alle Dialoge laufen bei Bedarf automatisch

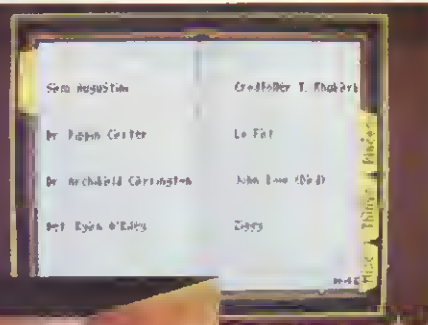
Anders als bei Laura Hengst schrammt bei mir *The Dagger of Amon Ra* knapp an einem Durchschnitts-gesicht vorbei. Das hat vor allem zwei Gründe: Die von Production-Designer Andy Hoyos entworfene Art-Deco-Grafik entführt uns problemlos



in die damalige Zeit und ist ihr Geld anstandslos wert. Das gleiche gilt für die je nach Schauplatz wechselnden Jazz- und Walzerklänge, die allesamt hörenswert sind. Der atmosphärische Unterbau eines Abenteuers ist leider nur eine Seite der Rätselmedaille. Zu einem echten Leckerbissen wird's erst durch die entsprechende Puzzlestruk-

ture, und daran mangelt's etwas in den "Roaring Twenties". Laura Bows kleines Notizbuch steigert sich zu einem Ärgernis: Will man Figuren im Spiel zu bestimmten Themen befragen, entwickelt sich eine wilde Klickorgie der umständlichen Maus-

Lauras geheimes Tagebuch als Stichwortgeber



Ist der Dolch hier im Museum?



There I was, standing on the hillside above the excavation in the Valley of the Kings, with the faithful Maamoud describing the Dance of the Seven Veils to me in great detail, when a shout rose up from the workers below us.

It's Partytime: schräge Vögel in Champagnerlaune (MS-DDS/VGA)



**Power Tip:**  
In dieser schum-  
merigen Bar  
darf Laura sich  
umziehen.

**Power-Tip:**  
Ihr solltet alle  
Messer im Regal  
genau unter die  
Lupe nehmen.

ab. Im Verlauf unserer Aben-  
teuer in New York begegnen  
wir nicht weniger als 40 un-  
terschiedlichen Personen, die  
wichtige Hinweise zur Aufklä-  
rung des Falles geben. Hat  
Laura eine konkrete Frage,  
dürfen wir in ihrem kleinen Re-  
porternotizbuch ein Wort an-  
klicken und das Gegenüber  
wird vom Computer ausge-  
hört. Die Steuerung unserer  
Heldin wird von der Maus über-  
nommen, Aktionen über die  
schon aus alten Spielen be-  
kannte Sierra-Icon-Leiste am  
oberen Bildschirmrand aufge-  
rufen oder direkt mittels Maus-  
taste angeregt.

**Genre:** Adventure  
**Hersteller:** Sierra  
**Zirka-Preis:** 120 Mark  
**Testmuster:** Bomico

**MS-DOS 69%**

**Gratik:** 72% **Sound:** 59%

**Schwierigkeit:** schwer

**Minimal:** 286er mit 16 MHz,  
640 KB, VGA

**Unterstützt:** Adbib, Sound-  
blaster, Roland, Maus

**Geplant für:** Amiga



Mögen abgebrühte  
Fans der angestaub-  
ten Edelkrimis von  
Agatha Christie mit  
Lust und Wonne in die  
digitale Haut der Spür-  
nase **Laura Bow**  
schlüpfen, dem logik-  
gestählten Detektiv  
der 90er sind die haar-  
sträubenden Puzzles  
des jüngsten Sierra-  
Adventures ein echtes Greuel.  
Von feinfühlgiger Überlegung oder  
Holmschen Sachverstand hat  
die junge Hobbydetektivin **Laura  
Bow** wohl noch nie was gehört.  
Mit der Brachiatgewalt eines  
Schimanskis (sprich: Wilde Klik-

keri mit der Maus)  
und nur mit einer gu-  
ten Portion Glück sind  
viele der Krimirätsel  
zu knacken. Immer-  
hin wiegt die gehalt-  
volle Historienge-  
schichte zwischen  
Charleston und Bör-  
senkrach sowie die  
bunte Mischung aus  
Mumien, Mysterien  
und Mord einiges wieder auf.  
**Laura Bow** zieht locker am Ma-  
gerkollegen Sonny Bond, stolpert  
aber bei mir privat über die Hür-  
de zum "Gut". Mehr Logik statt  
schicker Grafik wäre besser ge-  
wesen.

★ NEU ★ NEU ★ NEU ★ NEU ★

Entertainment  
**SkyLine** GmbH

**Tel. 0711 / 81 27 36**  
St. Pöltener Str. 28 - 7000 Stuttgart

Wir liefern per NN DM 9,- / Express DM 7,- / Ausl.: Scheckvorauskaße DM 14,-  
Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten - Kein Ladenverkauf

| Titel                    | Amiga        | Atari        | Titel                               | IBM           |
|--------------------------|--------------|--------------|-------------------------------------|---------------|
| Abandoned Places         | 69,90        | -            | <b>Aces of the Pacific</b>          | <b>78,90</b>  |
| Airbus 320               | 88,90        | 88,90        | <b>A-Train engl.</b>                | <b>a.A.</b>   |
| Amberstar                | 74,90        | 74,90        | Battle Isle Oata                    | 44,90         |
| Apydia                   | 68,90        | -            | Bundesliga Manager Prof.            | 68,90         |
| <b>Battle Isle Data</b>  | <b>44,90</b> | -            | Civilization dt.                    | 89,90         |
| Black Crypt              | 66,90        | -            | Crüise for a Corps                  | 76,90         |
| Bundesliga Man. Prof.    | 68,90        | -            | <b>Darkseed</b>                     | <b>94,90</b>  |
| <b>Das schwarze Auge</b> | <b>74,90</b> | <b>74,90</b> | <b>Darklands</b>                    | <b>99,90</b>  |
| <b>Der Patrizier</b>     | <b>74,90</b> | -            | <b>Das schwarze Auge</b>            | <b>84,90</b>  |
| <b>Dune</b>              | <b>69,90</b> | -            | <b>Der Patrizier</b>                | <b>84,90</b>  |
| <b>Dynablaster</b>       | <b>68,90</b> | -            | <b>Dune</b>                         | <b>74,90</b>  |
| Elvira Mistres 2         | 69,90        | 69,90        | Elvira Mistress 2                   | 84,90         |
| Epic                     | 69,90        | -            | Epic                                | 74,90         |
| Eye of the Beholder 2    | 74,90        | -            | Eternam                             | 86,90         |
| <b>Eye of the Storm</b>  | <b>69,90</b> | -            | Eye of the Beholder 2               | 74,90         |
| <b>Fire + Ice</b>        | <b>64,90</b> | -            | Falcon 3.0 dt.                      | 99,90         |
| <b>Floor 13</b>          | <b>69,90</b> | -            | Global Effect                       | 83,90         |
| Formula One Grand Prix   | 76,90        | 76,90        | Gobllins                            | 68,90         |
| Global Effect            | 78,90        | -            | Gods                                | 72,90         |
| Gobllins                 | 68,90        | 68,90        | <b>Grand Prix Unlimited</b>         | <b>82,90</b>  |
| Harpoon 2                | 74,90        | -            | Gunship 2000                        | 84,90         |
| Heart of China dt.       | 78,90        | -            | Hardball III                        | 79,90         |
| <b>Hook</b>              | <b>69,90</b> | -            | Harpoon 2                           | 84,90         |
| <b>Humans</b>            | <b>a.A.</b>  | -            | Hyperspeed                          | 92,90         |
| Indiana Jones Adv.       | 64,90        | 64,90        | <b>Indiana Jones 4</b>              | <b>82,90</b>  |
| Jaguar XJ 220            | 62,90        | -            | Indiana Jones Adv.                  | 68,90         |
| Jimmy White Snooker      | 69,90        | 69,90        | <b>Laura Bow II</b>                 | <b>84,90</b>  |
| Jim Power                | 62,90        | -            | <b>Leather Goodnesses of Phobus</b> | <b>109,90</b> |
| John Madden Footb.       | 59,90        | -            | Leisure Suit Larry 5 dt.            | 82,90         |
| Knights of the Sky       | 76,90        | 76,90        | Lemmings                            | 72,90         |
| Leisure Suit Larry 5     | 78,90        | 78,90        | Lemmings Data Disk                  | 49,90         |
| Lemmings                 | 58,90        | 58,90        | Life & Death 2                      | 68,90         |
| Lemmings Data Disk       | 49,90        | 49,90        | Links                               | 78,90         |
| Mad TV                   | 78,90        | -            | Links Troon North                   | 44,90         |
| Might & Magic 3 dt.      | 78,90        | -            | L'empereur                          | 88,90         |
| <b>Monkey Island II</b>  | <b>84,90</b> | -            | Might & Magic 3 dt.                 | 82,90         |
| Pacific Islands          | 69,90        | 69,90        | Monkey Island 2 dt.                 | 84,90         |
| PGA Tour Golf Plus       | 74,90        | -            | Police Quest 3 dt.                  | 78,90         |
| Police Quest 3           | 78,90        | -            | <b>Push Over</b>                    | <b>64,90</b>  |
| Pools of Darkness        | 69,90        | -            | Railroad Tycoon                     | 82,90         |
| Populous 2               | 68,90        | 68,90        | Sim Ant                             | 78,90         |
| <b>Push Over</b>         | <b>64,90</b> | <b>64,90</b> | Space MAX                           | 72,90         |
| <b>Risky Woods</b>       | <b>64,90</b> | -            | Special Force                       | 78,90         |
| <b>Sensible Soccer</b>   | <b>62,90</b> | -            | Star Trek                           | 74,90         |
| Shadow Lands             | 69,90        | 69,90        | Ultima 7                            | 82,90         |
| Sim Ant dt.              | 84,90        | -            | Ultima Underworld                   | 86,90         |
| Space MAX                | 68,90        | -            | Wing Commander 2 dt.                | 94,90         |
| Space Quest IV           | 74,90        | 74,90        | Wing C. 2 Miss II                   | 47,90         |
| Special Force            | 78,90        | 78,90        | <b>Wing Commander Coll.</b>         | <b>99,90</b>  |
| Ultima 6 engl.           | 69,90        | -            |                                     |               |
| <b>Vroom Data</b>        | <b>42,90</b> | <b>42,90</b> |                                     |               |
| WWF Wrestlingmania       | 64,90        | 64,90        |                                     |               |

**notwendiges Zubehör . . .**

|                         |        |                             |        |
|-------------------------|--------|-----------------------------|--------|
| Laufwerk 3,5" ext.      | 134,90 | Amiga Action Rep. -f.A500   | 199,00 |
| Laufwerk 5 1/4" ext.    | 161,90 | Amiga Action Rep. -f.A2000  | 219,00 |
| Laufwerk 3,5 int.       | 125,90 | Sunnyline Mouse div. Farben | 38,90  |
| elektr. Bootsелеktor    | 48,90  | 512 KB Spelcher f.A500      | 69,90  |
| Joystick Umschalter     | 37,90  | 1,5 MB Speicher             | 234,90 |
| Joystick Comp. Pro blau | 38,90  | 1,8 MB Speicher             | 264,90 |

**Videogames**

| Mega - Drive              | Game Boy               |
|---------------------------|------------------------|
| Mega Drive dt. ohne Spiel | Adventure Island       |
| John Madden (US)          | Batman                 |
| E.A. Hockey (D)           | Boulder Dash           |
| Golden Axe 2              | Bugs Bunny 2           |
| Taz Mania                 | Souner R.C. Pro Am     |
| <b>Game Gear</b>          | <b>Nintendo N.E.S.</b> |
| Sonic (D)                 | Bubble Bobble          |
| Donald Duck (D)           | Puzznic                |
| Devilish (US)             | Blue Shadow            |
| Mickey Mouse (D)          | Dragons Lair           |
| Master Gear Adapter       | Mega Man 3             |
| <b>Sega - Master</b>      | Rygar                  |
| Asterix                   | <b>Atari Lynx</b>      |
| Sonic (D)                 | Awsome Golf            |
| Bubble Bobble (D)         | Viking Child           |
| Mickey Mouse (D)          | Ouix                   |
| Moonwalker (D)            | Xibots                 |
|                           | Cyberball              |

★ A ★ STAR ★ IS ★ BORN ★

# FANTASY PRODUCTIONS

Konkordlastr.61  
Postfach 260165  
4000 Düsseldorf 1

Ihr Spezialist für Strategie- und Rollenspiele  
Direktimport USA - Auch ältere Titel - Raritäten

## STRATEGIE

|                              | AM | PC  |                              |       |
|------------------------------|----|-----|------------------------------|-------|
| Carrier Strike               |    | 109 | Rise & Decline o.1 3rd Reich | 69    |
| Conflict: Korea              |    | 99  | Storm across Europe          | 89 69 |
| Conflict: Middle East        | 89 | 69  | The Lost Admiral             | 109   |
| Dreadnoughts                 | 99 | 99  | The Perfect General          | 89 89 |
| Dreadnoughts/Szen. Bismarck  | 59 | 59  | The Perf. Gen. WWII-Disk     | 59 69 |
| Dreadnoughts/Szen. Ironclads | 59 | 59  | Powermonger                  | 99    |
| Fighting for Rome            |    | 79  |                              |       |
| Final Conflict               |    | 79  |                              |       |
| Interceptor Renegade Legion  |    | 49  |                              |       |
| L'Empereur                   |    | 109 |                              |       |

### Original-Lösungshilfen

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| Chuck Yeagers Strategy Book    | 39,00 |
| Prophecy of the Shadow         | 24,80 |
| DSA- Die Schicksalsklänge      | 24,80 |
| Falcon 3.0 Air Combat (350 S.) | 39,00 |
| Civilization (380 S.III)       | 39,00 |
| Harpoon Battlebook (300 S.)    | 39,00 |

## ROLLENSPIEL

|                                  | AM  | PC  |                   | AM | PC  |
|----------------------------------|-----|-----|-------------------|----|-----|
| Bane Cosmic Forge engl.          |     | 49  | Pools of Darkness | 94 | 99  |
| Black Crypt                      | 84  |     | Schicksalsklänge  | 99 | 119 |
| Buck Rogers                      | 49  | 49  | Ultima Underworld |    | 109 |
| Dark Queen of Krynn              | 89  | 99  | Ultima VII        |    | 109 |
| Dungeon Master                   |     | 89  |                   |    |     |
| Eye of the Beholder engl.        |     | 39  |                   |    |     |
| Eye of the Beholder II           | 109 | 109 |                   |    |     |
| Hard Nova                        |     | 39  |                   |    |     |
| Lord of the Rings 2 (Two Towers) |     | 99  |                   |    |     |
| MegaTraveller I                  | 39  | 39  |                   |    |     |

### Prophecy of the Shadow

Neues Single-Character-Rollenspiel von SSI. Mit digitalisierten, animierten Sequenzen! Ein pralles, sehr gut spielbares Abenteuer, das in keiner Sammlung fehlen sollte.  
**PC DM94**

## SIMULATION

|                            | AM  | PC  |                          | AM | PC |
|----------------------------|-----|-----|--------------------------|----|----|
| A320 Airbus                | 109 | 109 | SWOTL Tour of Duty Disks | je | 47 |
| Aces of the Pacific        |     | 119 |                          |    |    |
| Falcon 3.0                 |     | 109 |                          |    |    |
| Flight of the Intruder     |     | 44  |                          |    |    |
| F1 Grand Prix (Microprose) | 99  | 109 |                          |    |    |
| F29 Retaliator             |     | 59  |                          |    |    |
| Pacific Islands            | 89  | 99  |                          |    |    |
| Reach for the Skies        | 109 | 109 |                          |    |    |
| Sea Rogue                  |     | 89  |                          |    |    |
| Secret Weapons Luftwaffe   |     | 99  |                          |    |    |

Frisch aus den USA:  
**Hockey League Simulator**  
Managen Sie die NHL oder jede beliebige andere Eishockeyliga! Bis zu 25 Spieler pro Team, Automode, wirtschaftliche Komponente. Ein Muß für den Sport- und Statistik-Fan! Kompatibel zum preisgekrönten Wayne Gretzky Hockey.  
**PC DM 89**

## VERMISCHTES

|                            | AM  | PC  |  |  |
|----------------------------|-----|-----|--|--|
| Bad Blood                  |     | 29  |  |  |
| Dragon Wars                | 29  | 29  |  |  |
| Dune                       |     | 94  |  |  |
| Epic                       |     | 94  |  |  |
| Lost Treasures of Infocom  | 129 | 129 |  |  |
| MechWarrior                |     | 79  |  |  |
| Patrizier                  |     | 109 |  |  |
| SpaceQuest Pack (I-III)    |     | 119 |  |  |
| Star Trek 25th Anniversary |     | 89  |  |  |
| Wing Comm2 Spec.Ops 2      |     | 59  |  |  |

**Joysticks**  
Advanced Gravis PC Joystick DM 99  
Thrustmaster PC DM 189  
Maxx Two (PC Lenkrad) DM 169  
Adv.Gravis AMST Joystick DM 79

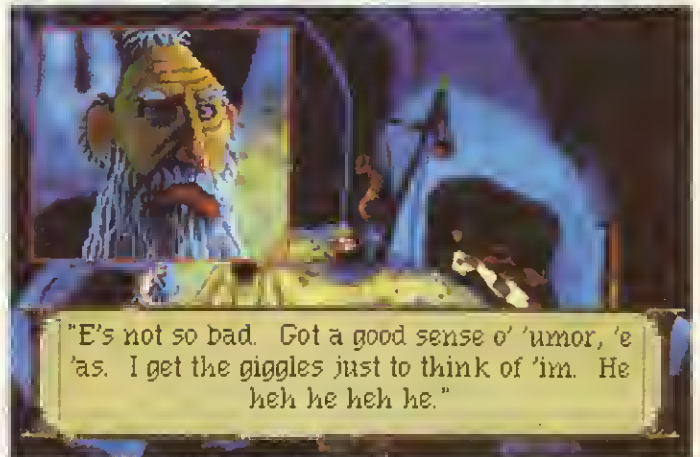
**Unser Ladenlokal**  
hat werktags von 10-18 Uhr, samstags von 10-14 Uhr geöffnet. Wir bieten nicht nur eine reichhaltige Auswahl an intelligenter Softwareunterhaltung, sondern führen auch Brett- und Rollenspiele, Zinnfiguren und Zubehör. Eintritt frei!

Gratisliste Computerspiele und Gratiskatalog  
"Abenteuerspiele" (80S.) mitbestellen!

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. Bestellungen schriftlich oder telef. von 10-18 Uhr. Lieferungen per NN (plus DM 6,50) oder Vorausscheck (plus DM 4,00)

0211/397667

## Neuaufgabe



Die Mühe macht sich bezahlt: Quest for Glory 1 sieht einfach toll aus.

# Quest for Glory 1

Was Hollywoods Filmgungeln recht ist, ist den Softwarebossen billig. Die Produktion von Remakes berühmter Oldies ist schon lange keine Domäne der Zelluloidindustrie mehr. Allerdings macht die technisch aufgepeppt Fassung eines Softwareklassikers normalerweise mehr Sinn als die Neuaufgabe eines Filmhits. Schütteln echte Cineasten beim Anblick eines nachträglich kolorierten und mit Gorgio Moroder Kitschsound unterlegten *Metropolis* nur noch müde mit dem Haupt, freuen sich normalerweise Spiele-Freaks in aller Welt über eine Neuversion ihres Softwarelieblings.

Neuester Zugang im Reigen "aus Alt mach Neu", ist das Rollenspiel-Adventure *Quest for Glory 1* von Sierra. Sierras Designer schnappten sich den grafisch betagten Spieleopa und kleideten ihn komplett neu ein: VGA-Grafiken, Benutzerführung via Maus und Icons,

sowie ein frischer Soundtrack wurden dem Oldie spendiert. Übrigens wurde hier erstmals auf die "Claymate"-Technik zurückgegriffen, in der die Spielfiguren erst als Tonmodell in Einzelschritten bewegt und abgezeichnet werden. Die so animierten Figuren sehen besonders realistisch aus. mh

Genre: Rollenspiel

Hersteller: Sierra

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Eigenimport

MS-DOS 82%

Grafik: 88% Sound: 62%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

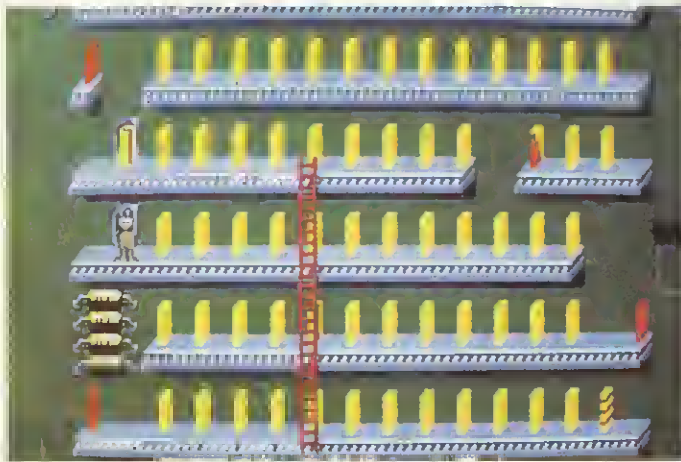
Da haben Sierras Designer ganze Arbeit geleistet. Sowohl grafisch, als auch spielerisch überrundet der Fantasy-Veteran aus *Quest for Glory* seine blutjunge Adventure-Kollegin *Laura Bow*, die eher hilflos auf der Suche nach dem *Dagger of Amon Ra* ist.



nicht gelitten. Apropos Kosmetik: Die ungewöhnliche "Claymate"-Technik für die Animationen zieht sich aus. Die verschiedenen Spielfiguren sehen einfach gigantisch gut aus. *Quest for Glory 1* lohnt sich auch für alte Kämpen, die schon den Oldie Glücklicherweise hat der Puzzlegehalt *Quest for Glorys* unter all den kosmetischen Änderungen durchgespielt. Zwar kennen diese den Lösungsweg, aber die Grafik entschädigt.



## Der Stein der Weisen



Level 37: Den Flieger hinter der Leiter vor das Loch stellen.

# Push Over

Tausende nebeneinander gestellte Dominosteine, die auf einen kleinen Schubser die abgedrehtesten Aktionen vollbringen, begeistern so gut wie jeden Menschen unseres Planeten. Große Veranstaltungen, ja ganze Fernsehshows, wurden mit dem Erlebnis der Dominosteinwellen gefüllt. Die kleinen unscheinbaren Klötzchen, die zweckentfremdet für diese Aktionen verwendet werden, üben, sobald sie ins Fallen geraten, eine unbeschreibliche Faszination aus.

Der britische Softwaregigant Ocean machte sich dieses einfache physikalische Phänomen zunutze und verwendete es in dem Denkspiel *Push Over*. Colin Curly, Comicfigur und berühmter Vielfresser,

sind im Eifer einer seiner Futterorgien die köstlichen Quavers (Kekse) in einen Ameisenhäufel gerutscht. Glücklicherweise ist G.I. Ant zur Stelle, als bereits bekannt als die härteste Kampf-Ameise jenseits von hier und da. Sie erklärt sich sofort bereit, die Quavers wieder zu beschaffen. So taucht der Held in den Ameisenhaufen, der sich urplötzlich als Eingang zum Dominoreich entpuppt.

Mit so einem Rezept kann kaum was schiefgehen: wenige, klar definierte Spielelemente, überschaubare und durchdacht konstruierte Level und eine niedliche Spielfigur, die wir, nett animiert, durch die Gegend steuern dürfen. Das Ganze kombiniert mit einer vorbildlichen Steuerung und gefälligem Soundtrack. *Push Over* bietet von diesen Zutaten reichlich. Auch nach dem hundertsten Level, sollte man ihn denn schaffen, ist die Motivation ungebrochen. Man kann sich nur schleunigst eine Datendiskette wünschen. Was mir dagegen ernsthaft abgeht,



ist ein Level-Editor, mit dem man seine eigenen Domino-Bahnen ausknobeln kann. Bei diesem Spiel hätte sich so ein nützliches Werkzeug geradezu aufgedrängt. Denn, und hier findet sich der einzige ernsthafte Schwachpunkt, die hundert Etagen sind relativ zügig durchgespielt, ist der Spielmechanismus erst einmal in Fleisch und Blut übergegangen. Ein wenig mehr Abwechslung in höheren Levels durch neue Spielelemente hätte nicht geschadet. Dem nächsten G.I. Ant Abenteuer sollte man deshalb einen Zwei-Spieler-Modus gönnen.

So unscheinbar die Spielidee erscheinen mag, so viel steckt dahinter. Ansatzweise stellen sich sogar Sucherscheinungen auf *Lemmings*-Niveau ein. Schon die hervorragend ausgetüftelten Levels haben einen Preis verdient. Meist muß der Spieler lediglich einen Stein von Position A nach B bringen und Stein C von der richtigen Seite anschubsen und der Sieg ist sicher. Auf langatmiges und unübersichtliches Herumtragen zu vieler Steine



wurde glücklicherweise verzichtet. Je höher das Level, um so mehr Kreativität wird gefordert. So entlockt man der Steinhatz einen Trick nach dem anderen. In den letzten drei Welten vermischen sich die Denkaufgaben gar mit Geschwindigkeitseinlagen (Block A schnell dorthin, Block B geschwind hierhin). Die putzige Grafik und die passende Musik punkten ebenfalls: *Push Over* ist bislang das beste Denkspiel dieses Jahres.

Die Amiga-Version bietet identische Grafik



Level 45: Nichts leichter als das. Den überflüssigen Flieger nach ganz unten stellen und anschubsen.

Um nun an alle Kekse zu kommen, muß G.I. Ant durch neun Kontinente mit je zehn Levels krabbeln. Jeder Raum hat zwei Türen: die eine dient als Ein-, die andere als Ausgang. Um durch die Ausgangstür ins nächste Level zu gelangen, muß diese sich natürlich öffnen. Dummerweise geschieht dies nur, wenn G.I. Ant alle Dominosteine umwirft, ohne sie dabei zu zerstören. Außerdem muß der Auslösestein als allerletzter auf den Boden knallen. G.I. Ant ist guter Dinge, denn so schwer dürfte dies für eine ausgewachsene Ameise nicht sein. Doch entpuppen sich die unscheinbaren Dominosteine als hinterlistige Gesellen: werden sie einmal angestoßen, entfalten sie ihre ganz eigenen Macken. So überschlagen sich einige Steine ständig, fliegen einfach in die Höhe oder explodieren. Andere wiederum bleiben stehen oder teilen sich in zwei Hälften. Das geht leider über den Horizont von G.I. Ant, und so müßt Ihr der Ameise helfen.





Welt 1: das Technodrom



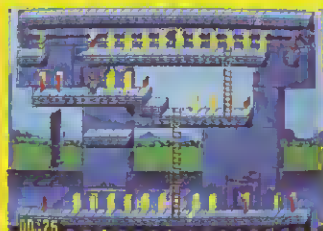
Welt 2: ruiniert



Welt 3: Domino-Galaxis



Welt 4: Elektronik pur



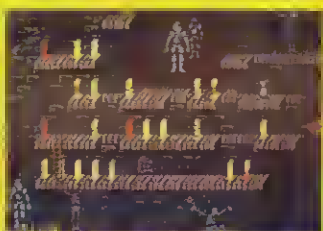
Welt 5: Maja-Kult



Welt 6: Burgameise



Welt 7: Spielzeugland



Welt 8: die Fofferkammer



Welt 9: Im fernen Osten

## Die Steine, die die Welt bedeuten

**Der normale Block:** Diese Blöcke fallen nur einmal um, es sei denn sie fallen Stufen oder Abgründe hinunter.

**Die Überschlagblöcke:** Fast die wichtigsten Steinchen des Spiels. Auf einer Strecke ohne Hindernisse (umgefallene Blöcke) tribbelt er fleißig entlang. Aufsteiger, Überbrücker (vor einem Loch), Verschinder und Explodierer halten ihn nicht auf.

**Die Aufsteiger:** Dieser fliegende Block flattert bei Berührung gerade nach oben und läuft an der Decke als normaler Block weiter. Achtung: Er stößt keine nachfolgenden Steine der Abstoßebene an, wenn er höher als ein Stockwerk fliegt. Soll er jedoch anstoßen, stellt ihn eine Steile vor das Loch, durch das er fliegen soll.

**Die Überbrücker:** Schließen kleine Lücken in einer Ebene. Explodierer können so ganz einfach neutralisiert werden (vor den Explodierer stellen). Ansonsten sollten sie vor einem Loch nur von Überschlagsblöcken angestoßen werden.

**Die Verzögerer:** Recht häufig und wichtig. Darf als Pseudo-Stopper behandelt werden, denn er stößt den ankommenden Block wieder zurück, bevor er umfällt. Teils besonders wichtig vor dem Auslöser, wenn noch eine andere Welle im Rollen ist.

**Die Teiler:** Diese Steine sollen nur von oben eins auf die Rube kriegen. Von der Seite angestoßen, verursachen sie nur Unfälle. Achtung: Dies sind die einzigen Steine, mit denen die Welle ausgelöst werden kann, ohne sie anzustoßen. Laßt Euch einfach mit einem normalen Stein auf die Teiler fallen.

**Die Verschinder:** Fallen sie um, stoßen sie noch einen anderen Stein an und verschwinden einfach. Besonders günstig bei Überschlagblöcken (freie Bahn mit Marzipan).

**Die Explodierer:** Werden diese heißen Gesellen angeschubst, explodieren sie einfach und reißen ein Loch in den Boden. Werden sie von Überbrückern angestoßen, schließen diese das Loch sofort wieder.

**Die Stopper:** Ganz in Rot, prallen von ihnen alle Blöcke ab. Dies sind auch die einzigen Steine, die nicht umfallen müssen (und nicht können). In höheren Levels werden sie während der Welle des öfteren umhergetragen.

**Der Auslöser:** Dies ist der heilige Stein. Er läßt sich nicht von der Steile rücken — muß aber als allerletzter fallen: Dann geht die Ausgangstür auf.

Gesteuert wird das Krabbeltierchen entweder mit dem Joystick oder der Tastatur. Die von der Seite gezeigten Räume bestehen meist aus mehreren Ebenen, die entweder durch Leitern verbunden sind oder frei schweben. So darf die von Euch gesteuerte Ameise auf den Ebenen herumwandern und kleine Höhenunterschiede mit einem gewagten Sprung nach unten meistern. Fällt sie aus etwas ansehnlicheren Höhen, geht sie in die ewigen Kampfameisengründe ein.

Bei Bedarf hebt das Insekt auf Knopfdruck einen Stein an. Dieser darf dann an eine freie Stelle getragen werden. Außer dem Auslöseblock lassen sich alle Steine umstellen. Auf diese Weise wird eine Dominosteinkette aufgebaut, die, einmal angeschubst, zum Schluß den Auslöserstein erledigen muß. Um dieses Unterfangen noch etwas zu erschweren, nagt ein Zeitlimit. Löst Ihr das Rätsel des Raums innerhalb der vorgegebenen Zeit, gibt's einen Gutschein. Dieser wird entweder dazu benutzt, Räume ohne Zeitlimit zu lösen oder beim erneuten Beginn eines Levels vom Anstoßpunkt zu beginnen. Das heißt, der Bildschirm wird wieder so angeordnet, wie er unmittelbar vor dem Anstoßen des ersten Steinchen angeordnet war. Glücklicherweise gibt es nach jedem erfolgreich bestandenen Level ein Paßwort. *kn*

Genre: Denkspiel

Hersteller: Dcean

Zirka-Preis: 100 Mark

Testmuster: Bomico

**AMIGA 81%**

Grafik: 58% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

**MS-DOS 81%**

Grafik: 58% Sound: 75%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: XT mit 8 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Joystick

Geplant für: ST

## Sportliches Six-Pack



Erschöpfend: Der Marathonlauf wird zum Marathonspiel.



Hübsch: Reiten und Radfahren in schnellem 3D

schon zu guten alten Summer-Games-Zeiten, kämpft sich der Spieler durch die olympische Disziplinenvielfalt. *International Sports Challenge* bietet davon sechs. Einige der Wettbewerbe teilen sich jedoch noch einmal in verschiedene Unterdisziplinen auf. So gibt's beim Radrennen Sprints und Verfolgungsfahrten in 3-D-Vektorgrafik, beim Schießwettbewerb hingegen Schnellfeuer-, Skeet- oder Tontaubenschießen. Gegen einen Mitspieler wird lediglich bei den Entscheidungen im Schwimmen angetreten (Freistil, Schmetterling, Brustschwimmen und Lagen).

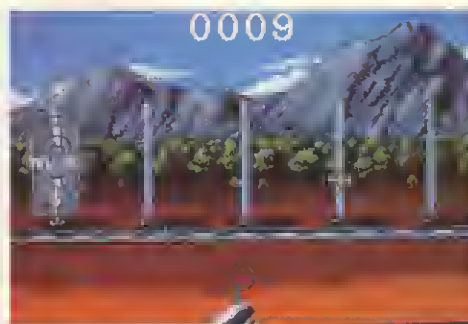
Des weiteren sind Wettbewerbe im Springreiten, Turmspringen und ein Marathonlauf

# Sports Challenge

Die Sommerolympiade in Barcelona ist in vollem Gange, und fast jedes Softwarehaus will sich eine Scheibe vom olympischen Softwarekuchen abschneiden. Die obligatorische Sportspielwelle,

wie sie alle vier Jahre zur Olympiazeit einsetzt, kommt zaghaft ins Rollen.

Der britische Softwarehersteller Empire beginnt den Reigen kommender Sportspiele im "klassischen" Stil. Wie



Just for Fun: Wir ballern mit der Schnellfeuerpistole durch die Gegend.



Amiga

|                 |    |       |
|-----------------|----|-------|
| Might & Magic 3 | DV | 75.90 |
| Civilization    | DV | 91.50 |
| Legend          | DA | 75.90 |
| Grand Prix      | DA | 79.95 |
| Shadowlands     | DA | 72.90 |
| Der Patrizier   | DV | 83.90 |
| Ultima 6        | DA | 72.90 |
| Special Forces  | DA | 83.90 |
| Sim Ant         | DA | 91.50 |
| Space Max       | DA | 67.90 |
| Sune Age        | DA | 59.90 |
| Sensible Soccer | DA | 59.90 |
| Fire and Ice    | DA | 59.90 |

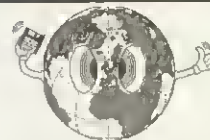
# Softworld

MS-DOS

|                              |    |        |
|------------------------------|----|--------|
| Powermonger                  | DV | 83.90  |
| Treasures of Savage Frontier |    | 75.90  |
| Sim Ant                      |    | 91.90  |
| Shuttle                      | DV | 121.90 |
| Monkey Island 2              | DV | 91.50  |
| HE 162 Mission zu SWOTL      |    | 38.90  |
| Star Trek                    | DA | 83.90  |
| Flames of Freedom            | DV | 101.90 |
| Falcon 3.0                   | DA | 101.90 |
| Airbus A 320                 | DV | 99.95  |
| Civilization                 | DV | 101.90 |
| Der Patrizier                | DV | 91.90  |

MS-DOS

|  |         |
|--|---------|
| Ad Lib Soundkarte                        | 169.00  |
| Soundblaster 2.0                         | 259.00  |
| Thunderboard                             | 279.00  |
| Sound Galaxy                             | 329.00  |
| Joystick-Advanced Gravis (schwarz)       | 79.90   |
| Joystick-Advanced Gravis (trans.)        | 82.90   |
| Mouse-Stick-Advanced Gravis              | 179.90  |
| 80386-25 MHz: Komplettsystem             | 2999.00 |
| 80386-33 MHz: Komplettsystem             | 3499.00 |
| 80486-33 MHz: Komplettsystem             | 3999.00 |
| Wir finanzieren auch Ihren Traumcomputer |         |



Super NES

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Lemmings                | 142.90 |
| Combat Basketball       | 126.00 |
| Streetfighter 2         | 169.00 |
| Final Fantasy II        | 145.90 |
| Home Alone              | 125.00 |
| Joe & Mac               | 129.00 |
| John Madden Football    | 139.90 |
| Rival Turf              | 135.00 |
| Super Ghouls 'N' Ghosts | 135.90 |
| Hook                    | 139.00 |
| Krusty Super Fun House  | 129.90 |

MS-DOS

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| Links Course Troon North | 41.90    |
| Eye of the Beholder 2    | DV 91.90 |
| Battle Isle Data Disk I  | DA 46.90 |
| Cruise for a Corpse VGA  | DV 72.90 |
| Pacific Island           | DV 79.95 |
| Ultima Underworld        | DA 91.50 |
| Lemmings                 | DA 41.90 |
| Ultima 7                 | DA 91.50 |
| Super Tetris             | DA 83.90 |

Amberstar Lösungsheft 29.00

Gebrauchte - Amiga

Nur solange Vorrat reicht !

|                     |       |
|---------------------|-------|
| Cadaver             | 25.00 |
| Legend of Faerghail | 39.00 |
| Manchester United   | 39.00 |
| Life & Death        | 29.00 |
| Tower of Babel      | 19.00 |
| Grand Prix Circuit  | 49.00 |
| Rick Dangerous 2    | 29.00 |
| Monkey Island       | 15.00 |
| Jeanne d' Arc       | 15.00 |
| Pool of Radiance    | 25.00 |
| X-Copy Pro.         | 29.00 |



|                            |    |        |
|----------------------------|----|--------|
| Das Schwarze Auge (MS-DOS) | DV | 91.50  |
| Das Schwarze Auge (Amiga)  | DV | 79.95  |
| Olympic Gold (SEGA)        | DA | 109.00 |
| Indiana Jones 4            |    | 91.90  |
| Les Manley Lost in LA      | DA | 75.90  |
| NeoGeo Grundgerät          |    | 749.00 |

Alle Spiele erhältlich.  
Spielhallenautomaten, Platinen und Abspielgeräte,  
An- u. Verkauf und vieles mehr!

Versand per NN oder Vorkasse plus 9,- Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 15,- DM Versandkosten

Versandzentrale und Laden: Peter-Henlein-Str. 73, 8500 Nürnberg 40, Telefax: 0911/447662

Preisänderung, Irrtum  
und Lieferung  
vorbehalten !

# 0911/437474

Ladenpreise können  
abweichen !!



Neue Ideen machen noch kein gutes Spiel. So krankt bei *International Sports Challenge* jede Disziplin an ganz eigenen Mankos. Die brillante Idee des Minimanagers während des Marathonlaufs wird von der Länge der Disziplin (trotz "abschaltbarem" Läufer) gnadenlos erstickt. Das Turmspringen ist, dank unerhört schlechter Steuerung voll in die Hose gegangen. Die anderen Disziplinen bieten einige nette



Neuerungen und durchgehend solide Steuerung, sind aber auf die Dauer zu wenig abwechslungsreich. Die schnelle Vektorgrafik beim Radfahren und Reiten kann sich dagegen sehen lassen. Sportspielliebhaber sollten bei Gelegenheit reinschauen, auch wenn die Qualität der Klassiker nicht ganz erreicht wird. Schade, daß zudem Gags fehlen, die bei *Summer Games* erst recht motivierten.



Steuerprobleme: Der Springer kommt nicht recht in Fahrt.



Beim Schwimmen muß geatmet und gleichzeitig gepaddelt werden

angesagt. Während des Marathons habt Ihr Euren Läufer zu steuern und zu betreuen. Während mit dem Joystick Rhythmus und Geschwindigkeit gerüttelt wird, muß der Läufer je nach Erschöpfung mit verschiedenen Getränken versorgt werden. Ähnlich geht's beim Schwimmen zu. Der Joystick wird im Schwimmrhythmus bewegt, auf Knopfdruck nimmt der Sportler eine Lunge voll Luft oder, im ungünstigsten Fall auch Wasser. Joystickrütteln pur ist beim Rennradeln gefordert, während Ihr als Turmspringer zuerst die gewünschte Figurenfolge aus sucht und dann mit dem Joystick ausführt. Gewehr- oder Pistolenschützen steuern lediglich ihr Fadenkreuz in Richtung Ziel; Springreiter lenken

ihr Pferd wie ein Rennauto durch den 3-D-Parcours und hüpfen mit ihm auf Knopfdruck über die Hindernisse. *kn*

|                              |             |
|------------------------------|-------------|
| Genre: Sport                 |             |
| Hersteller: Empire           |             |
| Zirka-Preis: 100 Mark        |             |
| Testmuster: Empire           |             |
| <b>AMIGA</b>                 | <b>69 %</b> |
| Grafik: 68%                  | Sound: 53%  |
| Schwierigkeit: einstellbar   |             |
| Minimal: 512 KB              |             |
| Unterstützt: Zweitlaufwerk   |             |
| Geplant für: ST, MS-DOS, C64 |             |

# TASK FORCE

1 9 4 2  
SURFACE NAVAL ACTION IN THE SOUTH PACIFIC™

## Der Kampf auf dem Pazifik hat begonnen!

### MICRO PROSE

SIMULATION • SOFTWARE

Task Force 1942

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Teitbury, Glos. GL8 8LD, UK.  
Tel: +44 (0)666 504326

## High-Speed-Soccer



Freistöße bieten dem Spieler verschiedene Ballflugbahnen an

# Striker

Im Jahr der Fußball-Europameisterschaft hat das schwarzweiße Leder auf heimischen Computermonitoren mal wieder Hochkonjunktur. Nach dem überragenden *Sensible Soccer* kickt sich jetzt *Striker* vom Computerspielneuling Rage Software in die Fußballfan-Herzen.

Gegenüber *Kick Off* und *Sensible Soccer* fährt *Striker* mit einer 3-D-Perspektive auf. Der dargestellte Ausschnitt des Spielfeldes wird dreidimensional von schräg oben gezeigt. An Spielvarianten stehen Freundschaftsspiele und eine Weltmeisterschaft nach

K.O.-System auf dem Spielplan. Die 64 integrierten Nationalmannschaften besitzen unterschiedliche Stärken und Schwächen. Wer keine Lust hat, gegen einen Computerstürmer anzutreten, darf gegen einen Freund kicken.

An einstellbaren Features mangelt es nicht: Platzbeschaffenheit, Windstärke und -richtung, Schwierigkeitsgrad, Taktikformation und Spiellänge sind nur eine kleine Auswahl aus dem Optionswust. Während des Matches steuert Ihr immer den Spieler, der dem Ball am nächsten ist. Auf Knopfdruck grätscht Ihr in geg-

Schau an — Rage-Softwares erstes Produkt macht eine hervorragende Figur. Die unglaublich schnelle und flüssige 3-D-Grafik beeindruckt ungemessen, die atemberaubende Geschwindigkeit bietet actionhaltige Sportspielunterhaltung pur. Doch da blinkt uns gleichzeitig die Kehrseite der Medaille an. In einem Fußballspiel muß Raum für geschicktes Taktieren und übersichtliches Paßspiel geboten werden. *Striker* läßt dies selten



zu. So schlägt man in der Eile des Gefechts Pässe ins Ungewisse und schießt auf gut Glück das Leder in die gegnerische Hälfte. Ob einer unserer auf dem Rasen herumwetzenden Mitspieler den Ball auch bekommt, steht in den Sternen. Es bleibt ein actionhaltiges Fußballspektakel mit flinker Grafik, solidem Sound und praktischer Steuerung — für anspruchsvolle Kicker jedoch eine Ecke zu schnell. *Kick-Off-Fans* werden *Striker* trotzdem mögen.

Der gerade gesteuerte Spieler ist mit einem weißen Kreis gekennzeichnet



Knapp daneben: Der Torwart hüpf



nerische Beine, schießt das Leder nach vorne oder köpft es gar von dannen. Bei Freistößen kann mit dem Joystick

Stärke, Richtung und Flugbahn eingestellt werden. Um auf dem Rasen nicht die Übersicht zu verlieren, blendet sich bei Bedarf eine Übersicht im *Kick-Off*-Stil ein. Auch eine praktische Replay-Funktion ist eingebaut, mit der sich jederzeit die letzte Szene in Zeitlupe oder auch rückwärts anschauen läßt. *kn*



Hektik vor dem gegnerischen Kasten — wohin springt der Ball als nächstes?

Genre: Sport  
 Hersteller: Rage  
 Zirka-Preis: 80 Mark  
 Testmuster: Funny Software

**AMIGA 69%**

Grafik: 75% Sound: 51%  
 Schwierigkeit: einstellbar  
 Minimal: 1 MB  
 Unterstützt: —  
 Geplant für: —

272 packende Seiten

TOTAL  
NEU!



## VIDEO GAMES PRÄSENTIERT:

Das ultimative SEGA-Buch!

Mit diesem einzigartigen Wegweiser kommst Du durch jedes Spiel. Alle 47 im Buch aufgeführten Games (u.a. Ghostbusters, Shadow Dancer, King's Bounty, Shining in the Dorkness) werden genau beschrieben - übersetzt, bearbeitet und ergänzt von Anatal Lackner. Für Dich gibt es ab jetzt keine schweren Stellen und keine Geheimnisse mehr - Du bekommst alle Tricks - alle Tips! Tritt ein in die Welt der MEGA DRIVE Spiele - Schicke Deine Eintrittskarte noch heute ab!

47 Spiele für nur 29,- DM!

Hat sich ein Eingeweihter schon die Eintrittskarte geschnappt? Dann kannst Du auch direkt bei uns bestellen:  
Videa Games, Leser-Service, CSJ, Postfach 140220, 8000 München 5. Tel.: 089 / 240132 - 22

# MultiMedia Rent a Game Soft

Wir vermieten und verkaufen die  
neuesten Computerspiele!

(Vermietung nur in den Läden, per Post leider nicht möglich.)

|                          |   |
|--------------------------|---|
| O-1035 BERLIN, .....     | Edisonstraße 63<br>Tel. 030-63812505      |
| O-1150 BERLIN, .....     | Mark Twain Str. 7<br>Tel. auf Anfrage     |
| 2000 HAMBURG 20, .....   | Heußweg 67<br>Tel. 040-4908891            |
| 2000 HAMBURG 70, .....   | Wendemuthstraße 57<br>Tel. 040-6528426    |
| 2000 HAMBURG 73, .....   | Saselerstraße 134d<br>Tel. 040-6528426    |
| O-2130 PRENZLAU, .....   | Neubrandenb. Str. 76<br>Tel. 03984-6547   |
| 2390 FLENSBURG, .....    | auf Anfrage                               |
| 4000 DÜSSELDORF, .....   | auf Anfrage                               |
| 4100 DUISBURG 1, .....   | Gravelottestraße 28,<br>Tel. 0203-674946  |
| 4407 EMSDETTEN, .....    | Frauenstraße 23<br>Tel. 02572-89646       |
| 4630 BOCHUM 6, .....     | Sommerdellenstr. 54<br>Tel. 02327-10063   |
| 4800 Bielefeld 16, ..... | Brakhofstraße 21b<br>Tel. 0521-763918     |
| O-5083 ERFURT, .....     | Meienbergstraße 20<br>Tel. auf Anfrage    |
| 5100 AACHEN, .....       | Mörgensstraße 4<br>Tel. 0241-407893       |
| 5160 DÜREN, .....        | Südstraße 24<br>Tel. 02421-56146          |
| O-8046 DRESDEN, .....    | Pirnaer Landstr. 239<br>Tel. 0351-2230201 |
| 8460 SCHWANDORF, .....   | Klosterstraße 8<br>Tel. 09431-1720        |

>>>Testen Sie die neuesten Spiele.<<<  
Die Mitarbeiter der einzelnen MultiMedia  
Soft-Läden beraten Sie gerne. Hier können  
Sie für wenig Geld erst ausprobieren, was  
Sie sich kaufen möchten.

Hardware (nur im Versand) z.B.:

Speichererweiterung Amiga 500/2000 DM 59,-  
512 KB \* Uhr und Datum Accu-gepuffert \* Hard- und Softwaremäßig  
abschaltbar \* Stromsparende Megabit-Chips \* Vergoldete Kontakte \*  
Bequemer Einbau ohne Garantieverlust.

Externes 3,5"-Laufwerk für alle Amigas DM 139,-  
Abschaltbar, Bus durchgeschleift, CDTV-kompatibel

NEU! Trackdisplay für AMIGA 2000 DM 98,-  
Kann 4 Diskettenlaufwerke anzeigen, Laufwerksnr. einstellbar.  
(Preise zuzüglich Porto und Versand).

Versandzentrale:

5160 DÜREN, Südstraße 24, Tel. 02421-56146  
FAX: 02428-3219  
Commodore Vertragshändler,  
Vector Stützpunkt.

Wollen auch Sie einen  
MultiMedia Soft - Laden  
eröffnen? Rufen Sie uns an!  
Tel.: 0241 - 407893 von 15-19 h

Händleranfragen erwünscht

Süperpreise auch bei kleinen Softwaremengen.

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten

## Grüß Gott, Graham



Diese Szenen dienen lediglich der Unterhaltung des Spielers

Graham Taylors

# Soccer Challenge

Graham Taylor, erfolgreicher britischer Fußballtrainer, stand für Krisalis' neuestes Sportspiel Pate. Ihr schlüpft in die Rolle des Managers und Trainers einer Mannschaft der "Third Division" der dritten englischen Liga. Die Steuerung basiert, wie beim *Bundesliga Manager Professional*, auf Maus und Icons. So werden im eigenem Terminkalender zwischen die Ligaspiele Trainingstage gelegt, an denen sich die Mannschaft oder jeder einzelne Spieler individuell trainieren läßt. Steht ein Spiel ins Haus, entscheidet Ihr Euch für die taktische Aufstellung und könnt bei Bedarf das Spiel der eigenen Mannschaft anschauen. Nach jedem Match lassen sich Statistiken und Tabellen aller Ligen abrufen. Ein Transfermarkt ist, genauso wie alle wichtigen britischen Fußballturniere enthalten. Wer mit

seiner Mannschaft an die Spitze der britischen Liga gelangt, darf sogar die Nationalmannschaft managen. Der aktuelle Spielstand darf natürlich gespeichert werden. kn

Genre: Strategie

Hersteller: Krisalis

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Krisalis

**AMIGA 61%**

Grafik: 58% Sound: 28%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 1 MB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: ST

Graham Taylors Soccer Challenge stellt aus mehreren Gründen keinen Konkurrenten zu *Bundesliga Manager Professional* dar. Erstens beschränkt sich das Spiel auf die englischen Ligen, die hierzulande natürlich weniger Interesse hervorrufen. Zweitens schmerzt die Tatsache, daß vor jedem Spiel die Mannschaftsaufstellung um-



ständig (später nervtötend) zusammengeklickt wird, sobald man die Taktik ändert. Drittens fehlt's an Übersichtlichkeit in der Menüführung. Wer sich an diesen Mankos nicht stört, bekommt technisch solides Strategiefußball geboten. Kicker-Freaks dürfen zugreifen — Einsteiger halten sich an den *Bundesliga Manager Professional*.

## Abgefahren



Sonne oder Regen — welches Wetter darf's denn sein?

# Road & Track

## Grand Prix Unlimited

**K**aum hat sich der Benzindunst um Geoff Crammonds hochgelobtes *Formula One Grand Prix* etwas verzogen, dürfen Pixel-Fahrer schon zu neuen Heldentaten aufbrechen. Damit dabei alles authentisch über die Fahrbahn geht, hat sich Accolade der Hilfe eines der größten Rennsportmagazine versichert. Die Redakteure der "Road & Track"-Zeitschrift sind für die genaue Einhaltung aller Werte und Statistiken verantwortlich.

Wie in Microprose Konkurrenzprodukt, seht Ihr auch in *Grand Prix Unlimited* Strecken und Umgebung in 3-D-Grafik. Gefahren wird mit Tastatur, Maus oder Joystick. Wahlweise darf per Hand geschaltet oder ein Automatikgetriebe eingesetzt werden. Wie es sich für einen Formel-1-Boliden gehört, schrauben wir zwischen den Rennen ordentlich und ändern so zahlreiche Fahrcharakteristiken. Das Bremsverhalten kann ebenso unserem

Die Konkurrenz hat's schwer: Nach dem hervorragenden *Formula One Grand Prix* kommt Accolade's Rennprogramm nur langsam auf Touren. Und das im wahrsten Sinn des Wortes. Selbst auf schnellen 386er-Rechnern geht das Renngeschäft



gegeben, den einzelnen Strecken so etwas wie grafische Individualität mitzugeben, trotzdem bleibt die Landschaft seltsam anonym und austauschbar. Richtig gelungen ist nur der eingebaute Strecken-Editor, der auch den genauesten Bahnarchitekten zufriedenstellt. Von diesem Vorteil abgesehen, geht Geoff Crammonds Konkurrenzrenner ganz klar als erster über die Ziellinie.



Abgefilmt: Der eingebaute Recorder hält alle wichtigen Szenen fest.

Fahrstil angepaßt werden, wie die Steuerung und die Größe der Spoiler.

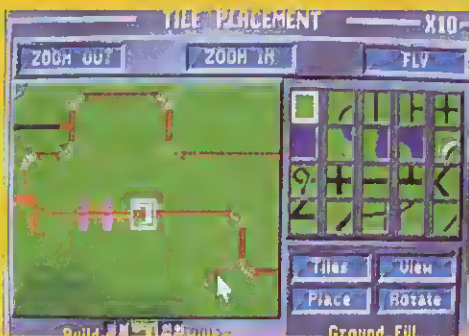
Ist der Flitzer entsprechend "aufgebohrt", dürft Ihr auf 16 Formel-1-tauglichen Rennstrecken rund um den Globus um

wichtige Meisterschaftspunkte kämpfen. Wer es besonders genau nimmt, donnert gleich in drei authentischen Rennjahren (1990/1991/1992) los und geht gegen Mansell, Schumacher und Co. an den Start. Natürlich dürft Ihr auch jede Strecke einzeln anwählen und zur Probe ein paar Runden drehen. Wer seine Bemühungen für die Nachwelt festhalten möchte, schaltet einen Videorecorder zu und bewundert die schönsten Dreher, Loopings und Frontalzusammenstöße in aller Ruhe.

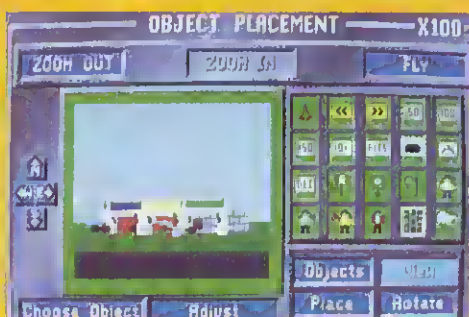
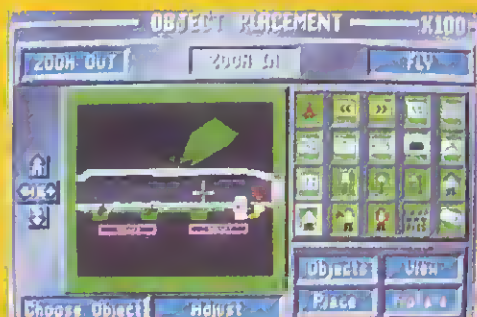
vw

## Baukasten

Im Baukasten fummelt Ihr Euch bequem eine eigene Rennpiste zusammen



Ein Streckeneditor, mit dem wir eigene Kurse entwerfen, gehört heute fast schon zum guten Ton. Auch *Grand Prix Unlimited* liefert dem Rennarchitekten ein ausgereiftes Designwerkzeug. Ihr könnt die Selbstbaustrecke in drei Zoomstufen bearbeiten, verändern und eine Unzahl von Objekten auf der Bahn verteilen. Ist alles Nötige von Euch vorbereitet, steigt man in einen imaginären Hubschrauber und bewundert sein Werk von oben.



Genre: Rennspiel

Hersteller: Accolade

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

**MS-DOS 74%**

Grafik: 67% Sound: 31%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: Amiga


# Das Heft, das Dich nach oben powert!

POWER PLAY

Markt & Technik 05.80. / ab 9,80 DM 9,80

**TIPS & TRICKS SONDERHEFT 2**

**DIE BESTEN TIPS & TRICKS**



**PRALLE 100 SEITEN:** Prima Lösungen zu aktuellen Computer- und Videospiele ■ **TIPS, TRICKS UND KARTEN** zu Monkey Island 2, Black Crypt, Eye of the Beholder 2, Star Trek, Shining in the Darkness, Might and Magic III und vielen anderen Topspielen

Deutschlands kompetenteste Spieleredaktion bringt das **Tips & Tricks Sonderheft des Jahres.**

100 prolle Seiten voll Tips und Tricks zeigen Euch, wie Ihr z. B. bei "Eye of the Beholder 2", "Monkey Island 2", "Might & Movic 3", "Block-Cript" und vielen onderen mehr in den High-Score kommt.

Extro in diesem Sonderheft: Lösungen für Gome Boy, Super Nintendo und Sega Mego Drive Videospiele. Und jede Menge Poßwörter und Level-Codes. Dos Heft für Spiele-Crocks.

Ab 3. Juli brandaktuell  
beim Zeitschriftenhändler!!!



# ZDF-KOLUMNE

Hallo liebe Powerplayer! Ihr kennt dieses Gefühl sicher alle. Man sitzt vor seinem Computer und spielt ein Computerspiel, das man aus ethischen Gründen besser nicht spielen sollte. Trotzdem, diese Spiele haben zum Teil eine eigene Faszination, weil man die Schrecken eines Krieges sozusagen am sicheren Computerbildschirm und ohne Blutvergießen erlebt, wenn man sich nicht gerade am Joystick die Fingerkuppen aufscheuert.

Der Pazifist in uns verbietet es, ein solches Spiel weiterzuspielen, doch der ebenfalls in uns wohnende Schweinehund grinst nur gemein und fordert uns auf, endlos mit dem Joystick auf Computermännchen weiterzuballern, bis man die große Luftschlacht entschieden hat.

Ich muß zugeben, daß ich die Gefahr, die von dieser Art von "unterhaltenden" Computerspielen ausgeht, in früheren Jahren nicht so ernstgenommen habe in ihrer negativen Auswirkung, wie das heute der Fall ist.

Eines dürfen wir nämlich nicht vergessen. Wir alle sind auch als Einzelwesen ein Spiegelbild der Lebensumstände und unserer sozialen Stellung in einer Gesellschaft, die sich zur Zeit unglaublich schnell verwandelt: Kaum ist die Mauer zwischen den beiden Deutschlands gefallen, existiert auch schon die Sowjetunion nicht mehr. Im ehemaligen Vielvölkerstaat Jugoslawien herrscht ein nicht nachvollziehbarer böser und bluti-

ger Bürgerkrieg, der hauptsächlich seine Opfer unter der Zivilbevölkerung findet.

Können Sie sich vorstellen, in Sarajevo zu wohnen und einen Amiga einzuschalten, um ein Kriegsspiel zu spielen? Sicher nicht! Wenn des Tags und des



Klaus Möller schießt scharf

Nachts Granaten einschlagen und Splitterbomben fallen, wird das Computerspiel gleichen Inhalts zu einem verbrecherischen Stück Kriegspropaganda, und man könnte sich wünschen, daß all' denjenigen Zeitgenossen, die als Programmierer und Spieleerfinder heute noch solche menschenverachtende Computerware auf den Markt bringen, beim Programmieren die Hände abfallen, um der achttausend Toten willen, die bereits in Bosnien/Herzegowina ihr Leben gelassen haben.

Wir können nicht mehr zu Hause an unseren Computern sitzen und Spiele spielen, die auch für Bundeswehresoldaten bald bittere Realität werden, wenn sie als offizielle EG-Eingreiftruppen in den nächsten Jahren wieder an die Front in echte kriegerische Auseinandersetzungen geschickt werden. Das Argument vom Spiel

als Mittel zum Abreagieren greift mit Sicherheit nicht mehr bei Computerspielen, in denen das Abschlachten von Soldaten und Zivilisten zum Spielprinzip erhoben wird. Mal unter uns, ich kann es mir auch nur schwer vorstellen, wie man sich in der Schule für Frieden unter den Völkern einsetzen kann und dann zu Hause den Golfkrieg am Rechner simuliert.

Ein Problem haben diese Kriegsspiele allemal: Sie sind in Krisenzeiten eine Art vormilitärische Ausbildung und sie gewöhnen den ambitionierten Computerspieler an die Gewalt in jeder Form. Der pensionierte Excowboy und Expräsident der USA, Ronald Reagan, hat sogar mal die Videospiele als Ausbildungsunterstützung für die späteren Kampfflieger der Nation hochgelobt. Ob es die Ninjas sind, die sich "Jump and Run" mäßig, kehlendurchschneidend durch die Pixel-Welt des Computers bewegen und dabei mit Stereocomputersound die Schreie ihrer Opfer ertönen lassen, oder die naturgetreu animierten Soldaten in Ruinenkulisse, die mittels Joystickdauerfeuer zu Hunderten vom Bildschirm weggefetzt werden oder die Luftkämpfe gegen japanische Soldaten — es ist die böse Gewöhnung an die Gewalt als etwas Selbstverständliches, mit der man immer öfter glaubt, nicht nur am Computer zu gewinnen.

Nein, die Computergewalt setzt sich auch nahtlos in der Realität fort, wenn in Hoyerswerda Asylbewerber aus der Stadt geprügelt werden, wenn Ausländer ermordet werden, dann ist das nicht nur die Schuld der bösen Gesellschaft, dann ist das auch die Schuld des einzelnen, der denkt, mit brutaler Gewalt am Nächsten ließen sich irgendwelche sozialen Probleme lösen, dann ist das aber auch die Schuld von Spieltentwicklern, die ihrer eigenen Fantasie freien Lauf lassen, damit Tod, Folter, Blut und Mord animiert auf dem Computerbildschirm in unseren Köpfen als etwas Allgegenwärtiges eingebrannt wird.

Traurig genug, daß diese Spiele existieren, noch trauriger ist es aber, daß sie überallgehandelt und auf fast jedem



# sat

Heimcomputer gespielt werden. Dafür hat Konrad Zuse mit Sicherheit nicht den Computer erfunden.

Die wahren Helden indes sitzen in den Sanitätsfahrzeugen und stehen in den Operationssälen der Krankenhäuser. Ich kann nur hoffen, daß über kurz oder lang die Vernunft über die Geistlosigkeit siegt.

## Einspruch!

Mit Verlaub, Herr Möller, jetzt wird Ihre Argumentation doch arg polemisch. Man darf sich wundern dürfen, wo denn die Menschheit in den letzten 2000 Jahren ihr kriegerisches Potential aufgefrischt hat, da doch Video- und Computerspiele erst seit gut zehn Jahren ihr zerstörerisches Werk an zarten Adoleszenzhirnen vollbringen. Die Pädagogik mag sich drehen und wenden, bisher ist ihr keine signifikante Untersuchung gelungen, mit der sich die fragwürdige These: Computerspieler = Aggressivbolzen = kritikloser Untertan, belegen ließe. Ihre Vorstellung von den intellektuellen Fähigkeiten Ihrer eigenen Zielgruppe — schließlich machen Sie ein Computermagazin — scheint ja nicht die Beste zu sein. Oder wie sonst erklärt sich, daß Sie dem durchschnittlichen Computerspieler jegliche Kritikfähigkeit absprechen. Vielmehr etablieren Sie das hinlänglich bekannte Bild vom sabbernden Baller-Freak, der nicht mehr zwischen Realität und Fiktion unterscheiden kann. Alles schon dagewesen, Herr Möller.

Wo sie schon das schiefe Beispiel Sarajevo bemühen: Meines Wissens waren minderjährige Computerspieler bisher nur als Opfer an den Kämpfen beteiligt. Solche Vergleiche sollte man in Zukunft also besser unterlassen. VW

## Mehr Einspruch!

Wer Computerspieler in einem Atemzug mit prügelnenden Skinheads nennt und Computerspiele als elektronische und an Gewalt gewöhnende Vorbereitung für den Ernstfall bezeichnet, hat scheinbar seine journalistischen Hausaufgaben nicht gemacht.

Die unbestritten vorhandene Gewalt, auf die Sie in Ihrer Kolumne ansprechen, ist sicherlich nicht die Folge oder die "Schuld" der bösen, bösen Spieleentwickler. Vielmehr sind meiner Ansicht nach die Verantwortlichkeiten ganz woanders zu suchen. Dummdreiste Politiker jeder Couleur, die vor sozialen Spannungen die Augen schließen, gehören ins Schußfeld der Kritik. Leute, die mit unverfrorener Dreistigkeit die eigenen Bezüge um den gleichen Prozentsatz erhöhen, um den anderorts die Arbeitslosenquote steigt und die den Blick für die Nöte und Sorgen der Bevölkerung verloren haben, tragen an den geschiderten Auseinandersetzungen die Verantwortung — nicht ein Spieteprogrammierer oder gar ein Computerspieler.

Uns würde zu diesem Thema auch die Meinung unserer Leser, die, nach Ihrer Meinung Herr Möller, allesamt bluttrünstige Monster sein müßten, interessieren — schreibt uns einfach. mh





zu, wo man sie kaufen kann (Kurztests dürften reichen, so daß Ihr zirka acht Tests auf eine Seite bringt).

Thomas Eberl, Bad Tölz

Ich will mal etwas über die ZDF-Kolumne meckern. Der Redakteur scheint mir keineswegs kompetent, wenn er nicht einmal fähig ist, ein Spiel umzutauschen, das keine lauffähige Diskette enthält. Trotz Siegel muß der Händler defekte Disketten ersetzen. Wo kommen wir denn da hin, wenn uns die Händler ihre kaputten Spiele versiegelt verkaufen und dann nicht mehr umzutauschen bräuchten?

Mit seinem geplanten Beitrag über "Pick'n Pile" lockt der Verfasser sicher keinen alten Hund mehr hinter dem Ofen hervor. Also warum gebt Ihr ihm die Chance, die Leser auf zwei Seiten zu langweilen?

Ulrich Hochsteller, München

Was meint der Rest der Leserschaft zu unserer ZDF-Kolumne? Wir sind gespannt auf Eure Meinungen.

SCHREIB  
MAL  
WIEDER

## Weibchen

Schade, daß so viele Redakteure die Redaktion verlassen. An die neuen Gesichter muß man sich erst gewöhnen. Ich fände es gut, wenn auch weibliche Tester Computerspiele testen würden. Aber nur, wenn es nicht darauf hinausläuft, daß in Programm XYZ feministische Gruppen und Frauen unterdrückt werden.

Axel Reintjes, Langenfeld

Fühlen sich durch diesen Brief von Axel nicht einige potentielle weibliche Tester herausgefordert? Niemand in der Redaktion hätte etwas gegen eine Kollegin.

ri

## Super Nintendo

1. Wie wird das europäische Super Famicom heißen, Super Famicom oder Super NES?

2. Werden die Module auch in die Japan/U.S.A.-Version passen? Wenn nicht, gibt es einen Adapter?

3. Kann man ein Amiga-Laufwerk an die Kopierstation (Super Magicom) anschließen oder braucht man ein spezielles Laufwerk?

David Romeo, Trimmis (Schweiz)

1. Es wird den Namen Super NES oder Super Nintendo tragen.

2. Angeblich sollen deutsche Module ein eigenes Format verpaßt kriegen. Leider haben wir selber auch noch keines gesehen und können zu diesem Zeitpunkt noch nichts in Sachen Kompatibilität sagen.

3. Nein, du brauchst ein spezielles Laufwerk.

ri

Endlich ist es da, das Super-NES; mit tollen

Roberto Fernandez, Hanau

## Bombensuche

In Eurem Test zum Spiel "Dynablasters" habt Ihr geschrieben, selbiges Spiel käme auch für MS-DOS-Rechner heraus. Ich meine PPs nach einem Test zur IBM-kompatiblen Version abgesucht, bin aber nicht fündig geworden. Ist das Spiel noch nicht erschienen oder habe ich den Test übersehen?

Timo Hofmann, Kehrsatz (Schweiz)

Leider ist die MS-DOS-Version von Dynablasters immer noch nicht fertig. Kleinere technische Schwierigkeiten und Unstimmigkeiten zwischen Hudson und den Programmierern verzögern leider die PC-Fassung.

mh

## Japan-PC

Ihr erwähnt in einem Preview von A-Train den japanischen Computer FM-Towns. Dazu habe ich einige Fragen:

1. Ist er zu deutschen Computern kompatibel (Amiga, PC, Atari, Mega Drive)?
2. Was kostet er ungefähr?
3. Kann man ihn bei uns kaufen oder importieren?
4. Kann man auf ihm Spiele, die es bei uns gibt, spielen?

Robert Wurm

Unser aller Traumcomputer, der FM-Towns, von der Natur bereits in der simpelsten Ausführung mit einem CD-ROM-Laufwerk beschenkt, ist schon seit einigen Jahren nur in Japan erhältlich. Und dies wird wohl auch so bleiben. In Deutschland ist der FM-Towns selbst bei findigen Importeuren kein Thema. Dies hat verschiedene Gründe:

1. ist der FM-Towns weder mit Amiga-, Atari-ST- noch MS-DOS-Computern kompatibel.

2. gibt's in Japan jede Menge qualitativ hochwertiger Software mit einem für uns verhängnisvollen Manko: japanische Texte. Ob riesige Rollenspiele oder Adventures — dank japanischen Texten für den Europäer unspielbar.

Zur Preisfrage können wir lediglich sagen, daß der FM-Towns 2 im Land der aufgehenden Sonne etwa 4000 Mark kostet und hoffen zudem, ihn innerhalb der nächsten zehn Jahre im heimischen Computerefachhandel zu sehen.

kn

## Wozu Videospiele?

Am Zeitungsstand fiel SIE mir auf. Sie war dicker als die anderen. Das knallige Logo im Metallic-Look, der vielversprechende Satz "Das meistgekauft Computer- und Videospiele-Magazin" und, nicht zuletzt der grellgelbe Stern mit dem allersagenstem Aufdruck "Die Nr. 1", veranlaßten mich, mit zittrigen Händen den erforderlichen Geldbetrag aus meinem Portemonnaie zu fingern, um ihn dann in die feuchten Hände der übergewichtigen Verkäuferin zu drücken. Zu Hause angelangt, machte ich mir erstmal eine Riesenschüssel Popcorn, setzte mich auf meinen hyperbequemen Sessel und schlug das Heft auf.

Zuerst blätterte ich das Heft einmal durch, um mir einen Gesamteindruck von meinem Neuerwerb zu verschaffen: Viele bunte Bilder und Grafiken (toll), viele

Survival of the fittest!



Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns on: Telefon: 0211/63 30 06

# SPIELEN OHNE ENDE ? MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten\*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

## WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

### Hardware

#### AMIGA 500 Speichererweiterung

- auf 2.5 MB 222,- DM
- auf 2.5 MB mit Uhr 248,- DM
- auf 1 MB 59,- DM
- auf 1 MB mit Uhr 69,- DM
- ext. Laufwerk 3.5 159,- DM

#### Soundblaster 2.0 dt. Version 279,- DM

- mit CMS CHIPS 333,- DM

#### Soundblaster pro 3 dt. Version 498,- DM

- mit Windows 3.1 579,- DM

#### Adlib compatible Soundkarte 129,- DM

### GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!"

#### für AMIGA 500 und 2000

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit) nur 399,- DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten nur 179,- DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON nur 477,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 nur 577,- DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON nur 655,- DM

### Spiele zum Kaufen!

|                   | AMIGA    | MS-DOS                       |
|-------------------|----------|------------------------------|
| Pacific Island*   | 79,90 DM | Shadowlands* 79,90 DM        |
| Monkey Island II* | 79,90 DM | Aces of the Pacific 84,90 DM |
| Red Baron*        | 79,90 DM | Dark Seed* 89,90 DM          |
| Shuttle*          | a.A.     | Pacific Island* 82,90 DM     |
| Wing Commander    | a.A.     | Dune* 89,90 DM               |
| Mad TV            | a.A.     | Links Pro* 89,90 DM          |
| Jaguar XJ 210*    | 74,90 DM | J.White Whirlwind 89,90 DM   |
|                   |          | Powermonger* 79,90 DM        |
|                   |          | Dungeon Master* a.A.         |

Alle Spiele mit\* werden als deutsche Vollversion oder mit deutscher Anleitung geliefert.

**WIR VERSENDEN  
AB SOFORT  
VERSANDKOSTENFREI!**

## Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45, Osdarfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • O-1034 Berlin, Baxhagener Str. 23, Tel.: Ost-Berlin/5892067 • O-1071 Berlin, Rohdenbergstr. 6/Ecke Schönhauser Allee, Telefon auf Anfrage • O-1330 Schwedt/Oder, Ringstr. 8, Tel.: 0037/3725/31620 • W-2000 Hamburg 76, Beethovenstr. 57, Tel.: 040/224633 • 2000 W-Hamburg, Beim Schlump 21, Tel.: 040/458115 • 2820 W-Bremen 71, Fresenbergstr. 54, Tel.: 0421/607404  
W-2300 Kiel, Sternstr. 18 (am Wilhelmplatz), Tel.: 0431/970046 • O-3014 Magdeburg, Braunschweiger Str. 104, • W-3100 Celle, Im Kreise 16, Tel.: 05141/214411 • W-3300 Braunschweig, Halvedestr. 10, Tel.: 0531/508231 • O-3300 Schönebeck, Ahornstr. 11, Telefon auf Anfrage  
W-3340 Wolfenbüttel, Heimsstättenweg 23, Tel.: 05331/61820 • W-3400 Göttingen, David-Hilbert-Str. 2, Tel.: 0551/46563  
W-4000 Düsseldorf 30, Gneisenaustr. 1, Tel.: 0211/4910187 • W-4040 Neuss, Hamtorstr. 20, Tel.: 02131/278967 • W-4050 Mönchengladbach, Neusser Str. 210, Tel.: 02161/601556 • W-4100 Duisburg 1, Ulrichstr. 2-4, Tel.: 0203/21084 • W-4250 Battraf 1, Essener Str. 6, Tel.: 02041/21973  
W-4290 Bocholt, Nordwall 13, Tel.: 02871/184123 • W-4300 Essen 1, Molke Str. 36, Tel.: 0201/207629 • W-4330 Mülheim, Delle 47, Tel.: 0208/390370  
W-4350 Recklinghausen, Dortmunder Str. 31, Telefon auf Anfrage • W-4400 Münster, Ferdinandstr. 8, Tel.: 0251/278515 • W-4440 Rheine, Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • W-4500 Osnabrück, Petersburger Wall 17, Tel.: 0541/586809 • W-4630 Bochum, Hemer Str. 383, Tel.: 0234/531018  
W-4690 Herne, Hauptstr. 178, Tel.: 02325/53643 • W-4800 Bielefeld, Schlafhofstr. 1, Tel.: 0521/138033 • W-5000 Köln 1, Van-Verth-Str. 20-22, Tel.: 0221/121806 • W-5000 Köln 41, Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • W-5400 Koblenz, Morkenbildchenweg 24, Tel.: 0261/31848  
W-5500 Trier, Zuckerbergstr. 21, Tel.: 0651/40532 • W-5600 Wuppertal, Friedrich-Engels-Allee 296, Tel.: 0202/81118 • W-5787 Olsberg, Bahnhofstr. 19, Tel.: 02962/6753 • W-5800 Hagen, Bergischer Ring 5, Tel.: 02331/26774 • W-5840 Schwerte, Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813  
W-5860 Iserlahn 1, Hans-Böckler-Str. 36, Tel.: 02371/22438 • W-5880 Lüdenscheid, Forum am Sternplatz 2, Tel.: 02351/21900 • W-6300 Gießen, Bahnhofstr. 6, Tel.: 0641/71967 • 6348 W-Herborn, Westerwaldstr. 4, Tel.: 02772/41332 • 6360 Friedberg, Kaiserstr. 201, Tel.: 06031/61917  
W-6500 Mainz 1, Kirchgarten 6, Tel.: 06131/237665 • W-6600 Saarbrücken, Stengelstr. 8, Tel.: 0681/582771 • W-6650 Hamburg, Karlsbergstr. 16, Tel.: 06841/15142 • W-6670 St. Ingbert, Ludwig Str. 14, Tel.: 06894/382850 • W-6680 Neunkirchen, Bahnhofstr. 13, Tel.: auf Anfrage • W-6733 Hassloch, Langgasse 52, Tel.: 06324/2092 • W-7000 Stuttgart 40, Straßburger Str. 45, Tel.: 0711/874087 • O-7033 Leipzig, Dreilindenstr. 17, Tel.: 0341/4787781 • W-7500 Karlsruhe 1, Lessingstr. 5, Tel.: 0721/853360 • W-7800 Freiburg, Lehener Str. 24, Telefon auf Anfrage  
W-7850 Lärach, Kreuzstr. 104, Tel.: 07621/49690 • W-8000 München, Ringeisenstr. 8, Tel.: 089/533716 • W-8134 Pöcking, Schlaberg 2, (Im Bahnhof Passenhafen), Tel.: 08157/4088 • W-8360 Deggendorf, Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • W-8500 Nürnberg, Finkelwiesenstr. 37, Tel.: 0911/467744 • W-8700 Würzburg, Bergmeistergasse 2, Tel.: 0931/12290 • W-8900 Augsburg, Heini-Dittmar-Str. 17, Tel.: 0821/581993  
W-8960 Kempten, Kronenstr. 33, Tel.: 0831/17762 • O-9102 Limbach-Oberfrohna, Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30, Tel.: 0211/633006

\*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Tests (Wahnsinn!) und sogar Kleinanzeigen (wie originell). Meine Begeisterung erfuhr ihren ersten Dämpfer als ich feststellte, daß ungewöhnlich zahlreiche Werbeanzeigen die Seiten zierten. Ich rechnete kurz nach und mußte feststellen, daß über 25 Prozent der Zeitung mit Werbung belegt war! "Kein Wunder, daß das Heft so dick ist!", dachte ich niedergeschlagen.

Da ich solzer Konsolenbesitzer bin, wollte ich mir nun die Tests für die Videospiele ansehen. Auf den letzten paar Seiten fand ich diese dann auch. Es waren 19 Tests auf sieben Seiten. Davon waren zwei einigermaßen ausführlich, die anderen 17 "Tests" präsentierten sich auf vier Seiten in stark komprimierter Form. Konsolen wie "Master System" oder "NES" fehlten völlig. Die Botschaft war nicht mißzuverstehen: Videospiele sind minderwertiger als Computerspiele.

**SCHREIB  
MAL  
WIEDER**

Warum die Zeitschrift "Computer- und Videospiele-Magazin" heißt, ist mir unbegreiflich. Eine Tageszeitung, die ein paar Börsenberichte bringt, nennt sich deshalb auch nicht "Der Börsianer"! Zerrüttet von all diesen niederschmetternden Erkenntnissen warf ich das Heft in den Kamin.

Alexander Kurth, Madgeburg

POWER PLAY hat nach wie vor den Anspruch, über alle interessanten Videospiele zu berichten — mit Ausnahme von NES und Master System. In unserer Handheld-Corner testen wir jedes neue Game-Boy-, Game-Gear- und Lynx-Spiel.



Je besser die Module sind, desto ausführlicher. Noch mehr Platz erobern sich exzellente 16-Bit-Spiele. So spendieren wir Titeln wie *Super Aleste* durchaus mal zwei Seiten. Und das wird auch in Zukunft so sein. Wie umfangreich der Konsolenteil in der *POWER PLAY* ist, hängt nur von Quantität und Qualität der Neuererscheinungen ab.

Wer sich besonders ausführlich über Videospiele informieren will, der sollte zusätzlich unsere Schwesterzeitschrift *VIDEO GAMES* lesen. Dort gibt's monatlich auf 130 Seiten Videospiele pur — inklusive NES und Masler System. *mg*

## Konsolenchaos

Ich habe nur zwei kleine Fragen bezüglich neuer Konsolen:

1. Ihr hattet vor längerer Zeit berichtet, daß die Firma Atari eine neue 32-Bit-Konsole, namens "Panther" plant. Etwas später schreibt Ihr, daß Atari die Aussage widerrufen hat und statt dessen die 64-Bit-Konsole "Jaguar" auf den Markt bringen will. Sind schon irgendwelche Informationen über dieses Gerät bekannt?

2. Ist an dem Gerücht, daß NEC 1993 einen Nachfolger der PC-Engine (CD Konsole) herausbringt, etwas wahr?

Kay Dausendschön, Hamburg

1. Leider hält sich Atari mit Informationen über die Konsole stark bedeckt. Bis heute sind keine neuen Infos bekannt.

2. Ja, an dem Gerücht ist was dran. Hudson und NEC arbeiten an einer neuen Konsole auf CD-Basis. Sie wird aller-

dings nicht vor dem Frühjahr '93 in Japan erscheinen. Ein deutscher Veröffentlichungstermin ist schon gar nicht in Sicht. *mg*

## Mißwirtschaft

Ich beobachte seit einem gewissen Zeitraum eine erschreckende Entwicklung in der Amiga-Szene. Viele der ehemals begeisterten User steigen um auf PCs. (Wer noch immer etwas anderes behauptet, sollte mal die rosarote Brille abnehmen!) Auch ich muß zugeben, daß ich mittlerweile mit dem Gedanken spiele, mit dieser Entwicklung mitzuziehen. Aber Commodore entwickelt den Amiga derzeit zugrunde, und auch ich werde von diesem Zug abspringen, falls sich die Entwicklung nicht ändert.

Commodore versucht, die neuen Amiga-Entwicklungen, egal ob sinnig oder unsinnig, mit Gewalt auf den Markt zu drängen. Jedoch wird dabei übersehen, daß die Zielgruppen mit den neuen Amigas noch viel zu klein sind, als daß es sich für unabhängige Hard- und Softwareentwickler lohnen würde, für diese "Extra"-Versionen zu entwickeln. Und für die alten Amigas bekommen diese Entwickler nicht mehr die benötigte Unterstützung von Commodore. Zudem sind die Hard- und Softwareentwicklungen am neuen System inkompatibel zu älteren Modellen und unter dem Stand des Erwünschten (Pseudo-VGA-Modus mit 16 Farben, 68000 mit 7,14 MHz), so daß kein Anreiz zum Kauf dieser Geräte gegeben ist.

### MEGA DRIVE

|                      |       |
|----------------------|-------|
| CHUCK ROCK           | 109,- |
| GRANDSLAM TENNIS     | a.A.  |
| SPLATTERHOUSE II     | 109,- |
| CADASH               | 99,-  |
| OLYMPIC GOLD DT.     | 114,- |
| TWINKLE TALES        | a.A.  |
| BULLS VS. LAKERS     | a.A.  |
| DRAGON'S FURY        | a.A.  |
| SUPER MONACO GP II   | a.A.  |
| RAMPART              | a.A.  |
| LEMMINGS             | a.A.  |
| KIO CHAMELEON DT.    | 109,- |
| WARRIOR OF ROME II   | 119,- |
| THUNDERFORCE IV      | a.A.  |
| GLEY LANCER          | a.A.  |
| <b>MASTER SYSTEM</b> |       |
| WIMBLEOON TENNIS     | 99,-  |
| SUPER MONACO GP II   | 89,-  |
| OLYMPIC GOLD         | 109,- |
| CHAMPIONS OF EUROPE  | 109,- |
| <b>GAME GEAR</b>     |       |
| MASTER GEAR AOPATER  | 49,-  |
| OLYMPIC GOLD DT.     | 79,-  |
| CRYSTAL WARRIORS     | a.A.  |
| SPIOERMAN            | 74,-  |
| CHASE H.Q.           | 74,-  |

## Für die heißen Tage!

### LYNX

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| RAMPART                 | 74,-  |
| BATMAN RETURNS          | 84,-  |
| HOCKEY                  | 74,-  |
| HYDRA                   | 74,-  |
| LEMMINGS                | a.A.  |
| <b>NEO GEO</b>          |       |
| KING OF THE MONSTERS II | 319,- |
| VIEWPOINT               | a.A.  |
| <b>NES</b>              |       |
| CASTLEVANIA VI          | 119,- |
| SIMPSONS II             | 109,- |
| AOVENTURE ISLAND II     | 104,- |
| MONSTER IN MY POCKET    | 109,- |
| OOUBLE ORAGON III       | 109,- |
| BATTLETOAOS             | a.A.  |
| ELITE                   | a.A.  |
| <b>GAME BOY</b>         |       |
| PARODIUS                | 79,-  |
| TINY TOON               | 69,-  |
| <b>SUPER NINTENDO</b>   |       |
| SUPER TENNIS            | 99,-  |
| F-ZERO                  | 99,-  |

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| SUPER SOCCER          | 99,-  |
| SUPER R-TYPE          | 99,-  |
| CASTLEVANIA IV        | 129,- |
| <b>PC</b>             |       |
| DER PATRIZIER         | 89,-  |
| OAS SCHWARZE AUGE     | 89,-  |
| <b>AMIGA</b>          |       |
| THE C.LEWIS CHALLENGE | 69,-  |

|                              |
|------------------------------|
| <b>MASTER SYSTEM II</b>      |
| <b>INCLUSIVE ALEX KIDD 1</b> |
| <b>UND SONIC DM 189,-</b>    |

|                         |
|-------------------------|
| <b>Game Gear</b>        |
| -incl. Sonic & Nettzell |
| <b>DM 329,-</b>         |
| -incl. Columns          |
| <b>DM 279,-</b>         |

**Theo KLANZ VERSAND & LADEN**

ab 3 Artikel versandkostenfrei "und das bei unserem bekannten schnellen Service!"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER N.N. DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHICKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISRRÄUMER; ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-



Ohne Worte  
(Thomas Pelik)

Mit dieser Strategie wird dieser Computer so langsam aber sicher aussterben, da auch die Wünsche in bezug auf das Betriebssystem und Updates (neue Drucker- und Grafikkartentreiber) weiterhin von Commodore mißachtet werden (Service??).

Einerseits möchte Commodore angeblich mit dem Amiga in die professionellen Arbeitsbereiche der Computertechnik vordringen, ignoriert dabei aber schon die Wünsche der "kleinen" Kunden. So daß die "großen" Kunden sich gleich für ein anderes System entscheiden. Die Kleinen werden irgendwann folgen.

Auch die Soft- und Hardwareentwickler werden sich wohl ihren Kunden anschließen, da dieser vom Verkauf ihrer Produkte leben. Somit erklärt sich auch von selbst, weshalb immer weniger Software und anschließend Hardware für den Amiga entwickelt und umgesetzt wird.

Ich hoffe, daß sich diese Entwicklung noch stoppen läßt und sich möglichst viele Betroffene zu diesem Thema melden. In der Hoffnung, daß

sich auch mal die Verantwortlichen von Commodore dazu äußern, und sich diese Diskussion zu Herzen nehmen, und sich endlich wieder am Kunden orientieren... bevor es zu spät ist!

Christian Steffen Hauser, Neu-Isenburg

Auf geht's! Schreibt uns, wie Ihr darüber denkt. *ri*

## Sensibler Test

Als ich Euren Bericht über "Sensible Soccer" las, konnte ich fast ausflippen. Auf das Spiel habe ich seit Monaten gewartet. Ich mußte es gleich bestellen. Also habe ich in der *POWER PLAY* geblättert, bis ich eine Telefonnummer fand, bei der ich das Spiel bestellen konnte.

Als ich schließlich die Diskette(n) ins Laufwerk einlegte und das Spiel geladen hatte, war ich beim ersten Blick enttäuscht: Es gab keine Karten vom Schiedsrichter, die Spieler verletzten sich nicht, usw. Aber trotzdem macht mir das Spiel Spaß. Meine Frage: Bei diesem Spiel gibt

es keinen Fallrückzieher oder medizinische Versorgung. Warum gibt's auch keine Karten vom Schiedsrichter? Über so etwas steht auch nichts in der Anleitung. Hat man mir möglicherweise ein "abgespecktes" *Sensible Soccer* geschickt oder gibt's wirklich keinen Fallrückzieher, etc.? Falls ja, wie wird's gemacht?

Yalcin Ata, Höchst

Ich kann Dich beruhigen. Deine *Sensible-Soccer-Ver-*

sion ist weder abgespeckt noch defekt. Nun zu den Fallrückziehern und zum Platzarzt: Als Jon Hare von *Sensible Software* in unsere Redaktion trudelte, verbarg seine alte, schrumpelige Ledertasche das besagte, goldige und fertige *Sensible Soccer*. Das Spiel enthielt medizinische Versorgung (siehe PP 7/92) und Fallrückzieher. Der gute Jon meinte jedoch: "Mit der programmtechnischen Steuerung der Spieler, besonders bei Fallrückziehern und Kopfbällen, haben wir bis heute mächtige Probleme. Wenn alle Stränge reißen, schmeißen wir's raus." Und wie es aussieht, rissen tatsächlich alle Stränge und Kopfbälle und Fallrückzieher mußten dran glauben. Warum jedoch die wirklich einmalige, wenn auch etwas nutzlose Idee mit der medizinischen Versorgung das Zeitliche segnete, ist uns vollkommen rätselhaft. *kn*

**Jetzt**  
**3 x in München**  
**1 x in Nürnberg**

# GAMES WORLD

## Computerspiele für:

Amiga

Sega Mega Drive

Gameboy

Atari ST

Lynx

IBM

C 64

CDTV

Game-Gear

CD-Rom

### NEUERÖFFNUNG

Landwehrstr. 32a/Ecke Schillerstr.  
8000 München 2  
Tel. (089) 557665

Mo.-Fr. 9-18.30 Uhr, Do. 9-20.30 Uhr,  
Sa. 9-14.00 Uhr, la. Sa. 9-16.00 Uhr

Drygalskiallee 31  
8000 München 71  
Tel. (089) 786046

Mo.-Fr. 13-18 Uhr

Landsberger Straße 135  
8000 München 2  
Tel. (089) 5022463

Mo.-Fr. 10-18.30 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

Jakobsplatz 2  
8500 Nürnberg  
Tel. (0911) 203028

Mo. 13-18 Uhr, Di.-Fr. 9-18 Uhr  
Samstag 9-13 Uhr

**Computershop und Gamesworld**

# Inserentenverzeichnis

|                             |            |                     |                    |
|-----------------------------|------------|---------------------|--------------------|
| Ami-Shows                   | 135        | Konami              | 123                |
| ATI Technologies Inc. 2. US |            | Theo Kranz-Versand  | 62                 |
| Bachler                     | 77         | Lynx Versand        |                    |
| Berry Lösungsservice        | 69         | Udo Oestreich       | 140                |
| Bornico                     | 4. US      |                     |                    |
|                             |            | Markt & Technik     |                    |
| Chaud-Soft                  | 69         | Verlag              | 34, 53, 56, 145,   |
| Club der Computer-          |            |                     | 149, 151, 153, 155 |
| freunde                     | 137        | Memphis Computer    |                    |
| CoSi                        | 112        | Products            | 146                |
| CPS                         | 3. US      | Microprose          | 41, 43, 51, 117,   |
| CPS FrankHeidak             | 80/81      |                     | 121, 127, 131, 133 |
| CWM                         | 30         | MN-Hobbysoft        | 75                 |
|                             |            | Multimedia Soft     | 54                 |
| DIF Game Verlag             | 75         |                     |                    |
| Dynatex                     | 89         | New Point Computer  | 140                |
|                             |            | Nintendo of Europe  | 6/7                |
| ECI                         | 73, 144    |                     |                    |
| ECS                         | 119        | Okay-Soft           | 119                |
| Electronic Arts             | 24/25, 109 |                     |                    |
| Esser-Soft                  | 42         | Peroka-Soft         | 147                |
|                             |            | Pfister             | 47                 |
| F&T Software                | 120        | Philip Morris       | 19                 |
| Fandango                    | 91         | Playsoft            | 75                 |
| Fantasy Productions         | 46         |                     |                    |
| Flashpoint                  | 31         | Rushware            | 32, 115            |
| Förster                     | 73         |                     |                    |
| Funny Software              | 21, 139    | Skyline             | 45                 |
| Funsoft                     | 120        | Soft & Sound        | 61                 |
| Funtastic                   | 116        | Softpower           | 120                |
|                             |            | Software 99         | 29                 |
| Galaxy Software             | 144        | Software Maniacs    | 87                 |
| Game Play                   | 122        | Softwareshop Köthen | 73                 |
| Gamesworld                  | 63         | Softworld           | 50                 |
| Gross-Electronic            | 31         |                     |                    |
|                             |            | Telekom             | 140                |
| Hamo                        | 93         | Time Soft           | 42                 |
| High-Score-Games            | 139        | Toys 'R'Us          | 111                |
|                             |            |                     |                    |
| ICP Verlag                  | 143        | Vienna Computer     |                    |
|                             |            | Service             | 148                |
| Joysoft                     | 118        |                     |                    |
| Junker                      | 140        | Wial                | 58/59              |
|                             |            | World of Wonders    | 69                 |
| Karsoft                     | 72         |                     |                    |
| Klapf-Bachler               | 119        | Zapp Games          | 91                 |

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Starcom, Luzern, bei.

# Impressum

**Chefredakteur:** Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil  
**Chefin vom Dienst:** Ulrike Peters (up)  
**Leitender Redakteur:** Michael Hengst (mh)  
**Redaktion:** Winfried Forster (wl), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)  
**Ständige freie Mitarbeiter:** Eva Hoogh (ev)  
**Redaktionsassistent:** Susan Seblowski  
**Redaktionssekretariat:** Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:  
 Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

**Manuskripteinsendungen:** Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

**Layout:** Bernd Wiehl (Cheflayout), Susanne Bübl, Cornelia Pflanzner  
**Titelayout:** Wolfgang Berns  
**Bildredaktion:** Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)  
**Titel:** SSI

**Anzeigenleitung:** Hans W. Cada  
**Anzeigenverwaltung und Disposition:** Christopher Mark (421)

**Anzeigenpreise:** Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung  
 Tel.: 089/46 13-894, Telefax: 089/46 13-789

**Gesamtvertriebsleiter:** Helmut Grünfeld  
**Leiter Vertriebsmarketing:** Rainer Drumm (497)

**Vertrieb Handef:** MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 9006-0

**Erscheinungsweise:** monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

**Verkaufspreis:** Einzelheft DM 6,50  
**Einzelheft-Bestellung:** Markt & Technik Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:  
 Markt & Technik Abobetreuung GmbH  
 Postfach 11 63, Kochendorferstraße 40, 7107 Neckarsulm  
 Tel.: 071 32/385-263, Telefax: 071 32/65 63  
 Jahresabonnement Inland OM 69,60 frei Haus inklusive MwSt.  
 Jahresabonnement Ausland OM 84,- frei Haus per Normalpost

**Österreich:** DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/ 643866, Jahresabonnementspreis: öS 588,-

**Schweiz:** Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lensburg, Tel.: 064/5191 31, Jahresabonnementspreis: sFr. 78,-

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

**Produktion:** Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

**Druck:** E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

**Urheberrecht:** Alle in POWER PLAY erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

**Haftung:** Für den Fall, daß in POWER PLAY unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

**Sonderdruck-Dienst:** Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.  
 Anfragen an Leo Hupmann, Tel.: 089/46 13-489, Telefax: 089/46 13-626

© 1992 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

**Vorstand:** Dr. Rainer Ooil, Lutz Glendt, Oloier Streit

**Verlagsleitung:** Wolfram Höfler  
**Operation Manager:** Michael Koeppel

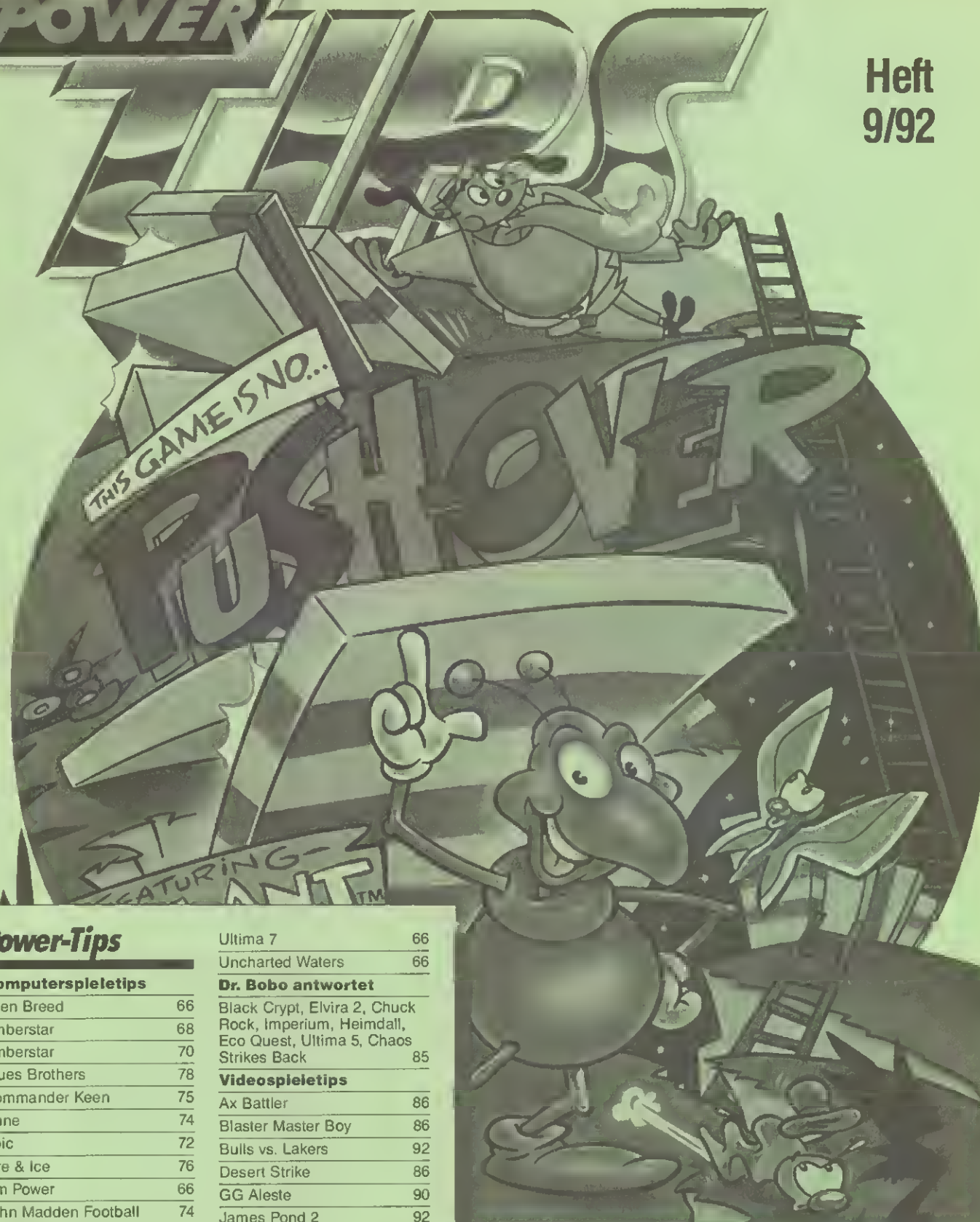
**Direktor Zeitschriften:** Michael M. Pauly

**Anschrift des Verlages:**  
 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,  
 Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,  
 Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW), Bad Godesberg.  
 ISSN 09379754







**Power-Tips**

**Computerspieletips**

|                      |    |
|----------------------|----|
| Alien Breed          | 66 |
| Amberstar            | 68 |
| Amberstar            | 70 |
| Blues Brothers       | 78 |
| Commander Keen       | 75 |
| Dune                 | 74 |
| Epic                 | 72 |
| Fire & Ice           | 76 |
| Jim Power            | 66 |
| John Madden Football | 74 |
| Leather Goddesses 2  | 70 |
| Locomotion           | 75 |
| Parasol Stars        | 67 |
| Planet's Edge        | 69 |
| Push Over            | 66 |
| Shadowlands          | 80 |
| Space Crusade        | 68 |
| Special Forces       | 75 |
| SWOTL                | 79 |

|                  |    |
|------------------|----|
| Ultima 7         | 66 |
| Uncharted Waters | 66 |

**Dr. Bobo antwortet**

|  |    |
|--|----|
| Black Crypt, Elvira 2, Chuck Rock, Imperium, Heimdall, Eco Quest, Ultima 5, Chaos Strikes Back | 85 |
|--|----|

**Videospieletips**

|                    |    |
|--------------------|----|
| Ax Battler         | 86 |
| Blaster Master Boy | 86 |
| Bulls vs. Lakers   | 92 |
| Desert Strike      | 86 |
| GG Aleste          | 90 |
| James Pond 2       | 92 |
| Lemmings           | 86 |
| Shi Kin Joh        | 86 |
| Spanky's Quest     | 90 |
| Star Parodier      | 92 |
| Super Smash TV     | 90 |
| Tiny Toons         | 88 |

**Clue Books**

|  |  |
|--|--|
| Gateway to the Savage Frontier, Teil 5 |  |
|--|--|

**ZUM  
SAMMELN!**

Verlag Markt & Technik  
Redaktion POWER PLAY  
Hans-Pinsel-Str. 2  
8013 Haar bei München

## Uncharted Waters

Christian Ilin aus Dösingen wandelt auf Columbus' Spuren und hat sich dabei eine goldene Nase verdient. Ihr wollt wissen wie das geht? Kein Problem: Ihr müßt so weit befördert worden sein, daß Ihr die Prinzessin besuchen dürft. Man wählt also im Schloß "Secret Call". Wenn man zur Prinzessin kommt, wählt man im folgenden Menü "Court". Meistens (leider nicht immer) sagt die Prinzessin nun: "Please ask my father for support". Dann vergeht ein Tag. Jetzt geht man wieder ins Schloß, wählt "Gold" und bekommt einen Batzen Geld (Menge ist immer unterschiedlich). Danach wählt man wieder "Secret Call" usw. Wenn Ihr 60000 Goldstücke beisammen habt, deponiert Ihr das Vermögen einfach unter "savings" und dann "deposit". Nach kurzer Zeit könnt Ihr an allen Euren Galionen eine schicke Neptunfigur anbringen.



Leute, wir brauchen mehr Cheats! Wie Ihr wißt wird jeder veröffentlichte Tip prämiert — Wir zahlen nicht nur für die dicksten Komplettlösungen und umfangreichen Hilfen, sondern auch für kurze Cheats und kleine Paßwortsammlungen. Also haltet Euch mal wieder ran und plündert Eure Tipsarchive.

Ein erfreulicher Trend: Immer mehr von Euch schicken Ihre Lösungen nicht nur in Papierform an uns, sondern legen den Text gleich in digitaler Form bei. Wir werden uns bemühen, Eure Disketten so schnell wie

möglich an Euch zurückzuschicken. Sollte es dennoch zu Verzögerungen kommen, werdet nicht ungeduldig. Jeder wird bedient.

Für alle, die mit Ihrem Computer verachsen sind, hier eine verblüffende Nachricht: Die Sonne scheint. Also raus aus dem Haus, in die Sonne legen und die *POWER PLAY* im Freien lesen. Einen prima Monat, ohne Sonnenbrand mit viel Spaß wünscht,

*Volker*

Danach nimmt die Geschwindigkeit ab und die Scheibe läuft mittelschnell. Bevor die Scheibe die letzte Geschwindigkeitsstufe annimmt, entsteht eine Klickpause. Bei dem ersten Klick nach der Pause muß man auf das Feld achten wohin der Zeiger im Moment deutet. Das Feld, das im 180°-Winkel von diesem Feld liegt, ist das Gewinnerfeld.

Als Beispiel: Wenn der Zeiger (befindet sich rechts von der Drehscheibe) beim ersten Klick nach der Drehpause auf Blau zeigt, wird Orange gewonnen.

Die Trefferquote liegt bei nahezu 100 Prozent. Trotzdem nach jedem Gewinn abspeichern, da man sich mal verschätzen kann. Man sollte erst setzen, wenn man das Gewinnerfeld ermittelt hat und kein Gold im Casino offen liegen lassen, weil es sonst schnell weg ist. Den satten Gewinn am besten im Schiffschlachtraum verstauen.

## Jim Power (Amiga)

Cheat gefällig? Kein Problem für Dirk Bujna aus Essen. Man geht während des Spiels in den Pausenmodus "P" und tippt das Wort VELOU ein. Spielt man jetzt weiter, so hat man unendlich viele Leben, unendlich viele Smartbombs und man kann den Level mit den F-Tasten anwählen. Jim Power darf seine Mission ohne Probleme erfüllen.

## Push Over

Michael Mayr aus Düsseldorf hat zusammen mit G.I. Ant die ersten 80 Level von Oceans fast genialem Denkspiel *Push Over* geschafft. Die letzten 20 Levels fordern lediglich gute Reflexe und einen flinken Finger

## Ultima 7

Sun You aus Dinslaken beseitigt endgültig alle Geldprobleme der Avatare mittels Glücksspiel.

Als erstes solltet Ihr das Casino in Buccaneers Den aufsuchen. Im Gegensatz zu den beiden anderen Spielen funk-

tioniert das Roulette nach einem bestimmten Prinzip. Die Scheibe dreht sich mit drei unterschiedlichen Geschwindigkeiten; das Klicken dient als Geschwindigkeitsindikator.

Wenn man die Scheibe in Bewegung bringt, dreht sie sich schnell, was man an dem schnellen Klicken bemerkt.

|           |           |           |           |
|-----------|-----------|-----------|-----------|
| 1. 01536  | 21. 14854 | 41. 32270 | 61. 16958 |
| 2. 01024  | 22. 14342 | 42. 31758 | 62. 16446 |
| 3. 03072  | 23. 10246 | 43. 29726 | 63. 16447 |
| 4. 03584  | 24. 10758 | 44. 30238 | 64. 16959 |
| 5. 02560  | 25. 11782 | 45. 29214 | 65. 17983 |
| 6. 02048  | 26. 11270 | 46. 28702 | 66. 17471 |
| 7. 06144  | 27. 09222 | 47. 20510 | 67. 19519 |
| 8. 06656  | 28. 09734 | 48. 21022 | 68. 20031 |
| 9. 07680  | 29. 08718 | 49. 22046 | 69. 19007 |
| 10. 07168 | 30. 08206 | 50. 21534 | 70. 18495 |
| 11. 05112 | 31. 24590 | 51. 23582 | 71. 22591 |
| 12. 05634 | 32. 25102 | 52. 24094 | 72. 23103 |
| 13. 04610 | 33. 26126 | 53. 23070 | 73. 24127 |
| 14. 04098 | 34. 25614 | 54. 22558 | 74. 23615 |
| 15. 12290 | 35. 27662 | 55. 18494 | 75. 21567 |
| 16. 12802 | 36. 28174 | 56. 19006 | 76. 22079 |
| 17. 13826 | 37. 27150 | 57. 20030 | 77. 21183 |
| 18. 13314 | 38. 26638 | 58. 19518 | 78. 20671 |
| 19. 15362 | 39. 30734 | 59. 17470 | 79. 28863 |
| 20. 15878 | 40. 31246 | 60. 17982 | 80.       |

## Alien Breed (Amiga)

*Alien Breed* ist eine unerschöpfliche Fundgrube von Cheats. Walter Mayer aus Neukirchen/Enknach hat noch ein paar neue gefunden. Hier seine Auswahlliste, die Ihr nur am Terminal im zweiten Level eingeben müßt.

ALIENS ARE FAGGOTS:  
Unsterblichkeit

PISSED AS A FART, BEN JOHNSON TRAINED THESE ALIENS, PITBULLS ON THE LOOSE, SALAMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED, THE IRAQIS MADE THE WEAPONS: Bei Eingabe dieser Sätze erscheinen hauptsächlich Gags auf dem Bildschirm, laßt Euch überraschen und genießt die witzigen Effekte.

# TIP DES MONATS

## Parasol Stars

Michael Kaiser und sein guter Kumpel Thomas Wehinger haben nach langem Ringen und diversen Regenschirmunfällen Oceans Parasol Stars durchgespielt. Inzwischen kennen sie das Spiel in- und auswendig und träumen nachts von den unterschiedlichen Kunterbunt-Extras.



| SYMBOL | FARBE  | EFFEKT  |
|--------|--|---|
|        | violett<br>rot<br>orange<br>grün<br>blau<br>gelb | bei "CLEAR" Paprikas à 10 Pts.<br>Radleschen à 30 Pts.<br>Mais à 60 Pts.<br>Schokolade à 3000 Pts.<br>Fische od. Keulen à 5000 Pts.<br>Rosen à 7000 Pts.                |
|        | rot<br>orange<br>gelb<br>grün<br>blau            | Riesenerdbeere à 100000 Pts.<br>Riesenkuchen à 100000 Pts.<br>Riesenfrüchtebecher à 100000 Pts.<br>Riesentorte à 100000 Pts.<br>Rieseneis / Riesensponnas à 100000 Pts. |
|        | blau<br>rot<br>orange                            | 10000 Pts. pro Bewegung ll/ra<br>500 Pts. pro Sprung<br>1000 Pts. pro Knopfdruck  |
|        | orange<br>blau                                   | Geldsäcke à 10000 Pts. statt Früchten<br>Kronen à 10000 Pts. statt Früchten   |
|        | blau<br>gold<br>rot                              | jeder tote Gegner wird Geldsack à 10000<br>jeder tote Gegner wird CREDIT<br>jeder tote Gegner wird Krone à 10000  |
|        | grün<br>gelb<br>violett<br>rot                   | alles einsammeln => 100000 Pts.<br>alles einsammeln => 100000 Pts.<br>alles einsammeln => 100000 Pts.<br>alles einsammeln => 100000 Pts.                                |
|        | Regenbogen                                       | 1 UP  |
|        | blau/orange                                      | 1 UP  |
|        | Regenbogen                                       | Unverwundbarkeit  |
|        | gold   | Unverwundbarkeit  |
|        | rot  | schneller laufen  |

|  |                           |   |
|--|---------------------------|---|
|  | gelb                      | Feinde bewegungslos   |
|  | schwarz                   | BUB & BOB bewegungslos (ANTIEXTRA!)   |
|  | blau<br>orange<br>violett | alle kleineren Gegner paralyisiert<br>alle kleineren Gegner paralyisiert<br>alle kleineren Gegner paralyisiert  |
|  | weiß                      | Kugelblitz. Tötet Gegner bei Berührung.   |
|  | rot<br>blau               | Blitzschläge. Tötet gezielt alle Gegner.<br>alle Gegner werden getötet  |
|  | blau                      | Sternen Hagel. Alle Gegner werden getötet   |
|  | grau                      | Explosion. Alle Gegner werden getötet.  |
|  | braun                     | alle Gegner werden getötet.   |
|  | blau<br>violett           | alle Gegner werden getötet.<br>alle Gegner werden getötet.  |
|  | blau/violett              | Unverwundbarkeit. Alle Gegner werden bei Brührung vernichtet.   |
|  | schwarz                   | Hintergrundfarben werden dunkler.   |
|  | orange                    | Klein während eines Levels,<br>groß im geheimen Turm.   |
|  | grün/violett              | Klein während eines Levels,<br>groß im geheimen Turm.   |
|  | orange                    | Klein während eines Levels,<br>groß im geheimen Turm.   |
|  |                           | GEHEIMER TURM: Sammelt man drei gleiche Elemente (Blitz, Flamme, Tropfen, Sterne), so erscheint zuerst ein MIRACLE. Jeder Gegner verwandelt sich in ein Riesensextra à 100000 Pts. Nach dem nächsten Endgegner erscheint eine Tür zum geheimen Turm.  |
|  |                           | GEHEIME LEVEL: Man MUSS in der letzten offiziellen Welt (die RAINBOW ISLANDS) unbedingt drei STERNE sammeln um die nächsten zwei (!) versteckten Welten erreichen zu können. Ohne die geheimen Welten ist das Spiel nicht zu lösen, da sich der allerletzte Obermoltz hier versteckt hält. Hier erwarten Euch auch einige bekannte Gegner und Levels aus BUBBLE BOBBLE Also, viel Glück !!! |

## Amberstar

Frank Jaurisch aus Ritterhude ist im Moment am liebsten auf der Suche nach dem Amberstar. Für dieses Spiel ist auch sein kleiner, aber gewinnträchtiger Tip für Neulinge im Rollenspielergeschäft, die unter akuten Geldproblemen leiden.

Nachdem man Silk getroffen hat, verkauft man alle eingesammelten Dietriche bis auf einen. Diesen wendet man bei der zu öffnenden Tür im Erdgeschoß der alten Villa (nordöstlich von Twinlake) an. Dahinter braucht man nun einen weiteren, um die Schatzkiste zu öffnen. Klickt man im "Gegenstand benutzen" (S.47/48 im Handbuch) den — jetzt leeren — Platz in Silks Inventar an, auf dem der letzte Dietrich war, so hat man nicht nur eine offene Truhe, sondern auch stolze 99 (neunundneunzig) Dietriche.

Nicht genug damit — zurück beim Händler in Twinlake stellt sich heraus, daß es gar 225 Dietriche sind, die einem einen Gewinn von ca. 30000 bis 40000 Talern bringen. Man sollte allerdings nicht alles auf einmal verkaufen — der millionenschwere Charakter hebt sich an den rund 400 kg Geld buchstäblich einen Bruch.



## Space Crusade

Space-Marine Stefan Kögler aus Pinneberg hatte wichtige Tips für alle Einsteiger in das harte Strategegeschäft zusammengestellt.

### Die Waffenwahl

Die vier Soldaten einer Gruppe sollten grundsätzlich mit drei schweren und einer leichten Waffe ausgerüstet werden. Dies gilt besonders für die "Imperial Fists", da bei dieser Mannschaft durch die "Suspensoren"-Ausrüstung alle Truppenmitglieder sich schnell bewegen können. Leichte Waffen bringen hier keine Vorteile.

Die Commander der Gruppen sollten folgende Waffen benutzen: Der Blood Angels Commander auf jeden Fall das Kampfschwert und den Kampf-

handschuh. In Kombination mit dem bionischen Arm und dem Kraftfeld hat man nun einen Anführer der zwar nicht feuern kann, dafür aber superstark im Nahkampf ist. Ein Kampf mit dem Dreadnought wird, falls er nicht zuvor zum Schuß kommt, zum Kinderspiel. Meistens wird der Gegner bei der ersten Attacke besiegt oder zumindest stark angeschlagen.

Der Commander der Imperial Fists sollte immer einen schweren Bolter dabei haben und zusätzlich die Kombi-Waffe und das bionische Auge. Dieser Offizier ist zwar schlecht im Nahkampf, hat aber im Gegensatz zum Blood Angels Commander eine starke und universelle Feuerwaffe.

Der Ultra Marines Commander hat durch die digitale Waffenausrüstung die beste Auswahl. Bei jeder der drei Commander-Waffen kann er seinen "Wurf" verbessern. Die Waffe sollte je nach Auftrag gewählt werden. Generell empfiehlt sich für diesen Commander die Nahkampfaxt und die Bolzenpistole. Der Commander ist dann sowohl im Nahkampf als auch im Fernkampf relativ stark.

### Die Wahl der Ausrüstung

Die meiner Meinung nach vier wichtigsten Ausrüstungsgegenstände sind folgende:



**Blood Angels**

- Bionischer Arm
- Kraftfeld
- Zielgerät
- Zielgerät

**Imperial Fists**

- Suspensoren
- Kombiwaffe
- Bionisches Auge
- Zielgerät

**Ultra Marines**

- Bio Suchgerät
- Digitale Waffen
- Erste-Hilfe-Ausrüstung
- Zielgerät

Bei den Blood Angels sollte man die Zielgeräte an der Angriffskanone und dem Raketenwerfer befestigen. Der Commander kann dann die schwereren Feinde angreifen, während die Soldaten Orks und Gretchins beseitigen.

Die Imperial Fists und die Ultra Marines sollten das Zielgerät an der Angriffskanone befestigen. Die restlichen Ausrüstungsgegenstände sollte man bei entsprechenden Ehrenmedaillen je nach Auftrag vergeben. Die Schmelzbombe und die "Blind Granate" sind sehr nützlich beim Kampf gegen viele und starke Gegner. Diese Ausrüstung sollte erst gegen

Ende einer Mission benutzt werden und nicht schon zu Beginn, beim anfänglichen Kampf gegen harmlose Orks und Gretchins.

Bei Imperial Fists und die Ultra Marines sollten so schnell wie möglich das zweite Zielgerät (bei einer Ehrenmedaille) benutzen. Hat man vier Ehrenmedaillen, die man gegen einen höheren Rang eintauschen kann, sollte man dies nicht tun. Meiner Meinung nach sind vier zusätzliche Ausrüstungsgegenstände (also insgesamt alle acht) viel wichtiger und nützlicher, als ein zusätzlicher Befehl.

**Die Befehle**

Auch die Befehle sollten je nach Mission gewählt werden.

Beispiel: Die Mission lautet "Bergen eines Gegenstandes", wichtigster Befehl: "Bewegt Euch!"

Eine allgemeine Aussage über die Wichtigkeit eines Befehls ist aufgrund der unterschiedlichen Missionsarten nicht möglich. Bevor ein Befehl ausgewählt wird, sollte man ihn genau lesen, denn die meisten Befehle gelten nur für die Soldaten. Dies wird besonders

von Einsteigern schnell überlesen. Nur der Befehl "Photon Granaten" gilt für das gesamte Team incl. Commander (Blood Angels).

**Missionsarten**

1: Feinde vernichten. Bei solchen Missionen sollte man darauf achten, möglichst die Feuerkraft zu erhöhen. (Zielgeräte und "Feuer" befehl)

2: Gegenstände finden, zerstören oder bergen. Hier sollte man möglichst schnell laufen können, um anderen Gruppen zuvorzukommen. Spielt man alleine, ist das natürlich nicht so wichtig. Leichte Waffen und "Bewegt Euch" Befehle.

**Planet's Edge**

Frisch aus dem Vakuum: New World's Science-fiction-Epos wurde von Carsten Eiffler aus Pleckhausen erfolgreich gelöst.

1. Vergeßt am Anfang das Handeln mit anderen Schiffen; die wollen meist so viele Rohstoffe von Euch, wie Ihr niemals aufreiben könnt.

2. Paßt auf Piraten auf! Das sind die großen, grauen, hufeisenförmigen Schiffe. Mit denen könnt Ihr es erst aufnehmen, wenn Ihr ein ebensogroßes Schiff besitzt.

3. Bevor Ihr Euch auf andere Planeten hinunterbeamt, speichert das Spiel ab. Es passiert schneller als Ihr denkt: Ihr schaut Euch ein bißchen um und schon seid Ihr überrumpelt worden und müßt wieder von Eurer Mondbasis starten.

4. Wenn Ihr mit einer Basis nicht so ganz klarkommt, beseitigt einen der Einheimischen. Die haben oft Pläne, Karten, Schlüssel oder Waffen bei sich, die sie Euch freiwillig nicht geben werden.

5. Am Anfang empfehle ich Euch folgendes:

Bestückt Euer Raumschiff mit dem kleinsten Triebwerk, dann habt Ihr Platz für acht Einheiten Rohmaterialien.

Dann solltet Ihr mal folgende Systeme abfliegen, um Euren knappen Vorrat an Rohstoffen aufzufrischen.

Übrigens: Wenn Ihr einmal in einem System wart, könnt Ihr später per Autopilot hineinfliegen.

**Die Profis bei Problemen mit schweren Rollenspielen**

**Lösungsservice Berry & Strothe**

**DEUTSCHE KOMPLETTLÖSUNGEN inkl. PLÄNE**

- \* Amberstar
- \* Dragon Wars
- \* Fate - Gates of Dawn (DM 39,)
- \* Pool of Radiance
- \* Champions of Krynn
- \* Secret of the Silver Blades
- \* Monkey Island 1
- \* Might & Magic II
- \* Indiana Jones and the Last Crusade
- \* Indiana Jones 4
- \* Eye of the Beholder 1
- \* Space Quest 4
- \* Bane of the Cosmic Forge
- \* Ultima 7 - demnächst -
- \* Death Knights of Krynn
- \* Spirit of Adventure
- \* Dungeon Maaler
- \* Chaos strikes back
- \* Dragonflight
- \* Legend of Faerghail
- \* Dark Queen of Krynn
- \* Monkey Island 2
- \* Elvira 1
- \* Elvira 2
- \* Elvira 2
- \* Legend - demnächst -
- \* Eye of the Beholder 2
- \* Kings Quest 1-5
- \* Ultima 5 + 6
- \* Ultima Underworld
- \* Lary 1-3/Lary 5
- \* Bards Tale III

Preise für Kpl.-Lösungen inkl. detaill. Pläne DM 27,- zuzügl. Versandkosten, NN DM 10,-, Vork. VS DM 4,- ab 3 Kpl.-Lösungen inkl. Pläne keine Versandkosten! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Bestellung rund um die Uhr bei:  
**Lösungsservice RICHARD BERRY**  
Poppenreuther Str. 3, 8510 Fürth

**Tel.: 0911/7905102**

**Chaud-Soft** Rajiv Chaudhry  
Gurtenweg 50  
3074 Muri / Bern

Programme für Amiga, Atari, PC, C64,  
Game Boy, Sega Mega Drive, Super NES,  
Sega Game Gear, Atari Lynx, Neo Geo.  
Telefon ab 17.00 Uhr 031 / 951 06 29

**WORLD OF WONDERS**  
**COMPUTERSHOP OF THE 90'S**  
Staunen - Testen - Spielen

| AKTUELLE Neuerscheinungen | Amiga    | Atari | PC     | LÖSUNGSBÜCHER NEU     |
|---------------------------|----------|-------|--------|-----------------------|
| Prophecy of the Shadow    |          |       | 79,90  | Elvira 2 29,90        |
| Dark Queen of Krynn       |          |       | 79,90  | Indiana Jones 4 29,90 |
| 1869                      | DV 89,90 |       | 64,90  | Laura Bow 2 29,90     |
| Carner Strike             |          |       | 94,90  | Monkey Island 2 29,90 |
| Crisis in the Kremlin     | DA 69,90 | 69,90 | 99,90  |                       |
| Risky Woods               | DA 69,90 |       | 79,90  |                       |
| Aquaventura               | DA 64,90 |       |        |                       |
| Lure of Tempress          | DV 74,90 | 74,90 | 89,90  |                       |
| Gateway                   |          |       | 79,90  |                       |
| Monkey Island 2           | DV 94,90 |       | 94,90  |                       |
| Elernam                   |          |       | 89,90  |                       |
| Jaguar XJ 220             | DA 64,90 | 64,90 |        |                       |
| World Tennis Championship |          |       | 79,90  |                       |
| Hardball 3                |          |       | 79,90  |                       |
| Stone Age                 | DV 64,90 | 64,90 | 64,90  |                       |
| Powermonjet               | DA 64,90 |       | 89,90  |                       |
| Cadaver                   |          |       | 89,90  |                       |
| Formula One GP            | DA 89,90 |       | 89,90  |                       |
| Global Effect             |          |       | 89,90  |                       |
| Espana 92                 |          |       |        |                       |
| Carl Lewis Challenge      | DA 64,90 | 64,90 | 79,90  |                       |
| Championship Manager      |          |       | 74,90  |                       |
| Grand Prix Unlimited      | DA 64,90 |       | 79,90  |                       |
| Ishar                     | DA 79,90 |       | 79,90  |                       |
| Push Over                 | DA 64,90 |       | 74,90  |                       |
| Leather Goddesses 2       | DV 64,90 |       | 89,90  |                       |
| B-17 Flying Fortress      | DA 64,90 |       | 119,90 |                       |
| Darklands                 | DA 64,90 |       | 129,90 |                       |
| Indiana Jones 4           |          |       | 94,90  |                       |
| Das Schwarze Auge         | DV 79,90 | 79,90 | 94,90  |                       |
| Der Palirizer             | DV 79,90 | 79,90 | 94,90  |                       |
| The Humans                | DA 64,90 |       | 74,90  |                       |

**NEU: ÖSTERREICH**  
Tel.: 0222/58790B1  
10.00-18.00 Uhr

**VERSANDKOSTEN:**  
10 DM Nachnahme, 5 DM Vorkasse  
Expres: 8 DM, Karton: 4 DM Aufpreis

**ACHTUNG! HIER SPAREN SIE GELD!**  
BESTELLUNGEN AB 100 DM  
SIND VERSANDKOSTENFREI

**TELEFON-BESTELLSERVICE**

|                      |             |           |
|----------------------|-------------|-----------|
| Schleswig-Holstein:  | 0461-44006  | 17-21 Uhr |
| Niedersachsen:       | 06051-69688 | 14-21 Uhr |
| Nordrhein-Westfalen: | 02195-7758  | 14-21 Uhr |
| Rheinland-Pfalz:     | 06202-18947 | 17-21 Uhr |
| Baden-Württemberg:   | 07171-68983 | 17-21 Uhr |
| Bayern:              | 0921-513001 | 10-18 Uhr |
| Zentrale:            | 06196-84747 | 10-18 Uhr |
|                      | 06196-3276  |           |
| Fax:                 | 06196-82467 |           |

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

**LAOENGSCHÄFTE: BESUCHEN SIE UNS DOCH MAL ...**

|   |   |   |
|---|---|---|
| A-1060 WIEN<br>O-2130 PRENZLAU<br>W-2060 BAD OLDESLOE<br>W-4047 DORMAGEN<br>W-6050 OFFENBACH<br>W-6231 SCHWALBACH/TS<br>W-6460 GELNHAUSEN/HÄILER<br>W-8900 AUGSBURG | Marlahilferstr. 23-25<br>An der Schnelle 68<br>Bahnhofstr. 55<br>Krefelder Str. 11-13<br>Luisenstr. 70<br>Marktplatz 39<br>Heimatfriedering 11<br>Hunoldgraben 11 | <b>2 DM</b><br>Rabatt erhalten Sie,<br>wenn Sie sich<br>auf Power Play<br>beziehen. |
|---|---|---|

— Nekkar 1: hier findet Ihr New Elements, aber nur 20 Einheiten. Fliegt also so lange, bis Ihr sie zusammenhabt.

— Tias 4: Alien Metals  
— Sheratan 5: Common Liquids

— Acamar 3: Crystale  
— Phact 7: Alien Gases  
— Nusakan 3: Heavy Metals  
— Seginus 8: Soft Metals  
— Sarin 1: Alien Gases  
— Venus im eigenen System: Unmengen von Heavy Metals

Hier noch ein paar Systeme mit Sternbasen oder Stationen:

— A-Centauri  
— Rutilicus  
— Fomalhaut  
— Rana 1  
— Zaurak  
— Alhena 8  
— Alula 4  
— Alkaid 1  
— Kornephoros 3  
— Eltamin 7

Auf der Planetenoberfläche nehmt Ihr am besten den Handlaser und den Armor-Anzug, die Ihr mit der Taste W bei der jeweiligen Person wählen könnt.

## Leather Goddesses of Phobos II

Besonders gehaltvolle Rätsel hat das neue Adventure leider nicht zu bieten. Wenigstens können wir uns zusammen mit Sebastian Skarupkea aus Mainz an den zahlreichen Lederschönheiten erfreuen, das ist ja schließlich auch was.

**Lösung 1 — Lydia bzw. Zeke:**

Zuerst besorgt man sich einmal alle wichtigen Gegenstände in Atom City: Ein Glaschüsselchen aus dem Diner, eine Flasche Sulphur aus dem Schrank des Doktors, ein Stück Gummischlauch (Rubber) aus der Werkstatt der Tankstelle, wo man auch gleich das Funkgerät aus dem Wagen des Generals mitnimmt, und eine Flasche Whiskey (oder was auch immer) aus der Bar. Dann geht man in Prof. Sanders Haus, wo man kurz mit Jimmy über Aliens redet, begibt sich dann in den Keller und schaltet die seltsame Maschine durch Umlegen des Hebels ein. Das zieht ein Unwetter an, das große Wassermassen in den Bergen herabregnen läßt. Als nächstes geht man zum Fluß, der sich hinter der Absturzstelle des Raumschiffes befindet, und steigt in das dort wartende Boot. Nach kurzer

Fahrt gelangt man an die Hinterseite der Army Base, wo sich günstigerweise ein Loch im Drahtzaun befindet. Man klettert hindurch und betritt das Gebäude. Im Spind am Eingang befindet sich die passende Uniform eines Sergeanten, die man sogleich anzieht. Jetzt ist es ein leichtes, die Base immer wieder zu betreten. Im Hauptquartier (HQ) findet man in der Schreibtischschublade einen kleinen Schlüssel. Dann betritt man das Kontrollzentrum des Reaktors und schaut sich die 5 Monitore an. Den Code notieren und sich merken, wieviel man zu jedem 4-Digit-Code addieren muß.

Nun geht man zum Haus des Generals, wo man den Sekretär mit dem kleinen Schlüssel öffnet und sich den rosa Brief nimmt. Dann geht man zum örtlichen Etablissement und klingelt bei der Dame, die diesen Brief geschickt hat. Diese gibt einem eine Mappe, in der ein Codewort steht. Jenes schlägt man in der (hoffentlich vorhandenen) Anleitung nach und addiert zum nebenstehenden Code die oben erwähnte Zahl. Diese Summe notiert man. Im Reaktor öffnet man mit diesem Code den Tresor und entnimmt das Isotop. Nun stöbert man Lydia bzw. Zeke auf, um (nach einem kleinen Einschub) zur Wahrsagerin neben dem Motel zu gehen. Durch diese nimmt man in einer Sance Kontakt zu Barth auf. Dieser ist beim Gebrauchtwarenhändler.

Dort angekommen, mischt man Sulphur, Rubber und Alkohol im Schüsselchen, was die perfekte Alien-Medizin ergibt. Dieses und das Isotop gibt man Barth, womit er fürs erste zufrieden ist. Die aufgebrachte Menge wird man los, indem man auf dem Funkgerät den dreistelligen Code einstellt und das Gerät dann benutzt. Jetzt noch schnell zum Raumschiff, wo man im Heck die von Barth erhaltenen Teile dem Umriß nach einsetzt und auf zu...

**Planet X:**

Hier geht man sofort ins Hotel, wo man sogleich den Computer anklickt, wodurch eine Gesandte des Council erscheint. Das Council entscheidet, die Verteidigung der Erde zu unterstützen und gibt einem eine selbstaufnehmende Schallplatte und ein Unsichtbarkeits-Armband. Man steigt wieder ins reparierte Raumschiff und fliegt nach...

**Phobos:**

Nach einer weniger geglückten Landung begibt man sich

somit zum Gebäudekomplex auf der entfernten Anhöhe. Man verläßt die Küche gleich in Richtung Vorhalle, wo man durch die Tür in der Mitte den Kerker betritt und die Gefangenen von Planet X befreit. Nun wieder in die Vorhalle und das Unsichtbarkeits-Armband aktiviert. Dann schreitet man durch den Vorhang zur Linken und lauscht den Gesprächen. So erfährt man, wie man die Sicherheitsvorkehrungen am Führungsraumschiff umgeht. Nach einiger Zeit wiederholt die Anführerin immer wieder einen längeren Text, den man mit Hilfe der selbstaufnehmenden Schallplatte aufnimmt, um so ein Beweisstück für die Bösartigkeit der Leather Goddesses zu haben.

Nachdem man dies getan hat, eilt man zum Raumschiffparkplatz, wo man jetzt ungestört die Führungsrakete besteigen kann, da die Wachen von den Gefangenen gut abgelenkt worden sind. Man versteckt sich in der Toilette, verweilt dort den ganzen Flug über und verläßt die Örtlichkeit erst wieder, nachdem die Leather Goddesses mit Kampfgeschrei das Raumschiff verlassen haben. Man steigt ebenfalls aus, schleicht sich um die tobende Menge und eilt zur Radiostation. Dort legt man die aufschlußreiche selbstaufnehmende Schallplatte auf und betätigt den kleinen Hebel. Geschafft!

**2. Lösung — Barth:**

Barth muß sich in Atom City alle Teile zusammensuchen, die für die Reparatur seines Fluggeräts benötigt werden. Vor dem gesperrten Tunnel findet er ein Verkehrshütchen, im Indianerzelt eine Mülltonne, in der eine Leere Flasche liegt. Dort befindet sich noch ein Colaautomat, dem man nach Drücken des Rückgabeknopfes ein Geldstück entnehmen kann. In der Bar wirft er die letzte farbige Kugel in eines der Löcher und nimmt sich aus der nun erscheinenden Reihe die schwarze Kugel. Neben der Kirche steht ein rotes Stoppschild, das man mit seinem Laser zu Fall bringt. Im Store gibt man einem älteren Herrn die Münze und nimmt sich dafür einen Kürbis.

Nun noch schnell zum Barber, um den Sheriff auf einen aufmerksam zu machen. Betritt man nämlich nun die Zelle, wird man eingesperrt und kann sich die Seife nehmen. Mit dem Laser verpaßt man der Wand eine neue Tür und flüchtet sich zu Jimmy. Diesem gibt

man den leeren Laser und nimmt sich das Bügeleisen. Da man jetzt alle Sachen hat, trifft man Lydia und Zeke beim Gebrauchtwagenhändler. Lydia und Zeke vertreiben mit dem obengenannten Trick die Menge und man begibt sich zu dem defekten Raumschiff. Dort setzt man an der Rückwand die gesammelten Gegenstände der Umrißform nach ein und los geht's zu...

**Planet X:**

Da ab hier die beiden Lösungswege parallel verlaufen, möchte ich Euch bitten, den Rest dem 1. Lösungsweg zu entnehmen.

Natürlich unterscheiden sich die verschiedenen Lösungen, besonders was die Dialoge angeht, weshalb ich nur raten kann, alle Versionen einmal durchzuspielen und auch noch einige andere Dinge zu probieren, die in meiner Lösung nicht angesprochen sind.

## Amberstar

Tim Huege aus Detmold kann noch einige Ergänzungen zur Lösung in der PP 7/92 machen:

— Der alten Kräuterfrau sollte man die blauen und roten Pilze geben. Zum Dank wird bei dem Charakter, der ihr die Pilze gibt, eine Eigenschaft permanent erhöht.

— Die beste Waffe ist der Frostbeißer. Weitere gute Waffen sind die Sichel der Rückkehr, das Heilige Schwert und die Mörderklinge. Den Waffenbalsam sollte man schon für diese Waffen verwenden.

— In den älteren Amiga-Versionen von Amberstar gibt es einen Fehler. Benutzt man nämlich den Waffenbalsam an einer Waffe aus dem Inventar eines Charakters, so wird nicht nur diese, sondern auch die aktive Waffe des Charakters (genauer: der Charakter selbst, also auch wenn man eine neue Waffe aktiviert) gesteigert.

— In Sansris Tempel findet man an einer Stelle einen Bi-Händler. Wer diesen aktiviert, ist selbst schuld: Er ist verflucht, hat Schaden 0 und senkt die Stärke erheblich.

— Man sollte lieber Kräuter als Tränke verwenden, da sie leichter und billiger sind. Zu kaufen sind sie in Illien.

— Bothor in Illien zahlt mehr für Gemmen als es normale Händler tun.

Einige Feinheiten, die nicht im Handbuch erwähnt werden: — Charaktere mit mehr Charisma müssen in Shops weniger bezahlen bzw. schlagen höhe-

re Preise für verkaufte Gegenstände heraus.

— Die Tragkraft eines Charakters beträgt die Stärke in kg.

— Je schneller ein Charakter ist, desto eher führt er seine Aktion im Kampf aus. Dies ist für Kampfaktiken sehr wichtig.

— Glück wirkt sich darauf aus, ob z.B. Fallen ausgelöst wer-

den oder wie viele permanente Punkte ein Charakter an bestimmten Stellen dazubekommt.

Einige allgemeine Tips:

— Fallen-Finden und Fallen-Entschärfen sind unwichtig, wenn man Schlösser-Öffnen schnell auf 100 (oder mit Silberlingen höher) setzt, da einem dann nichts mehr passieren kann.

— Man sollte einen weiblichen Charakter wählen, da man während des Spiels viel mehr männliche als weibliche Charaktere findet, es aber einige Gegenstände gibt, die nur von weiblichen Charakteren benutzt werden können.

— Magische-Spruchrollen-Lernen kann man vernachlässigen, da man einfach vor dem Lernen speichern sollte und evtl. bei Mißlingen den alten Spielstand laden kann. Das kann allerdings sehr nervenaufreibend sein.

— Man sollte bei seinem Anfangscharakter sehr stark auf

Stärke und Schnelligkeit achten, da diese Eigenschaften im Spiel sehr wichtig sind.

— Die Zwergenkronen sind ein sehr guter Helm, den man so lange wie möglich behalten sollte.

— Gibt man (bei der Amiga-Version) das Wort Schnism ein, erscheint eine Meldung. Man sollte es mehrmals hintereinander eingeben, es passiert natürlich nichts. Es könnte ein Cheat-Modus existieren (der Text ist im Programm enthalten, das richtige Wort habe ich aber bisher noch nicht gefunden). Vielleicht ist das aber auch nur ein Gag der Programmierer.

— Beim Zusammensetzen der Amberstücke wird man belohnt. Man bekommt auch 10 Spruchpunkte. Die hatte hinterher unglücklicherweise mein Dieb.

— Geld sollte man in den Truhen liegenlassen, wenn man es nicht mehr tragen kann. Man kann es sich auch später holen. Hat man es sich jedoch schon genommen, kann man es nicht mehr zurücklegen.

— Wer eine alte Amiga-Version besitzt, dem kann es passieren, daß das Programm recht häufig abstürzt. Dies ist z.B. der Fall beim Fernwaffenkampf, wenn der Spruch Hellsicht aktiviert ist und an vielen anderen Stellen. Bei Thalion-Software kann man eine neuere Version anfordern.

— Kelvins Harfe läßt ein Musikmenü erscheinen.

— Läßt man bei einem Weisen oder durch Identifikation einen Gegenstand identifizieren, kann man von nun an seine Eigenschaften jederzeit durch einen Klick auf das aktivierte Auge erfahren. M-B-A ist dabei der magische Bonus der Rüstung und M-B-W der magische Bonus der Waffe. Diese steht nämlich nicht im Handbuch. Manche Gegner können nur mit Waffen verletzt werden, die einen magischen Bonus besitzen, z.B. Wasserdämon, Bralkur...

— Der Paradeschild ist nullhändig, d.h. er kann auch mit einer zweihändigen Waffe verwendet werden.

— Der Langbogen des Sobek ist zweihändig, er kann also nicht verwendet werden, da kein Platz mehr für die Pfeile vorhanden ist.

— Sollte in Sansris Tempel eine Horde Hügelorks und Kobolde kommen, oder in Vialauges Burg plötzlich ein Wasserdämon ankommen, hat man eine ältere Version erwischt.

— Der Villenschlüssel, den man im Brombeerbusch findet, ist ein "red herring", d.h. er ist für die Lösung des Spiels unwichtig.

— Die Fähigkeit Suchen wirkt nur für Bonusgegenstände.

— Der Adler ist das schnellste und beste Fortbewegungsmittel. Deshalb sollte man die Drachenburg möglichst früh besuchen.

— Man sollte sich Kopien von Disk C anfertigen, so daß man mehrere Save-Disks zur Verfügung hat. Die Karten werden auf Disk B gespeichert.

— Der Lokator ist äußerst nützlich, weil man bestimmte Orte viel besser wiederfindet. Hier einige Koordinaten:

**Wilderness:**

Twinlake: 211/217

Illien: 157/134

Snakesign: 217/348

Weißer Gilde: 279/167

Schwarze Gilde: 265/306

Dönners Mine: 091/359

Grab Relanukhs: 289/269

Rätselturm: 365/368

Altar (Ende): 049/329

Froschteich: 124/275

Sansris Tempel: 199/357

Feste Godsbane: 209/047

Crystal: 234/120

Gemstone: 130/366

Ranger-Gilde: 081/233

Graue Gilde: 090/138

Tempel d. M.: 177/044

Dorasmine: 260/225

Kräuterfrau: 140/265

Rätselmeister: 377/361

Sumpfstation: 172/286

Drachenburg: 102/077

Wachhaus Palad.: 214/059

Gänge d. Fried.: 315/075

Alte Rangergilde: 310/106

Strudel: 146/011

**Bei Ship's End:**

Vialauges Burg: 011/36

Schatz (V.B.): 044/028

**Kampftaktik:**

Ich habe mir eine sehr wirkungsvolle Kampftaktik erarbeitet, mit der man fast jeden Gegner besiegen kann, ohne selbst Schaden zu nehmen. Voraussetzung ist ein schneller Krieger (Anfangscharakter) und ein anderer schneller Charakter (vorzugsweise Silk).

Die Monster greifen immer den Charakter direkt unter sich an. Befindet sich dort keiner, wird der Charakter diagonal links unten angegriffen. Wenn auch dort keiner steht, wird der Charakter rechts unten attackiert. Durch diese Regelmäßigkeit ist folgende Taktik möglich und auch sehr erfolgversprechend.

Der Krieger (X) bleibt auf seiner Position, die man schon vor dem Kampf einnehmen sollte, stehen und greift den Gegner (G) in jeder Runde an.



# KaroSoft

Jürgen Vieth

## AMIGA

|                                       |            |                                      |       |
|---------------------------------------|------------|--------------------------------------|-------|
| 1869, komplett deutsch                | 82,50      | Indiana Jones (Gratis Adv.) kpl. dt. | 69,-  |
| Aibucks, Handbuch deutsch             | 71,50      | Ishar, Anleitung deutsch             | 75,50 |
| Airbus A320, komplett deutsch         | 99,-       | Kings Quest V, kompl. deutsch 1 MB   | 74,50 |
| Ambrosia, komplett deutsch            | 79,50      | Knights of the Sky, Handb. deutsch   | 79,50 |
| AMDS, deutsche Version                | 105,-      | Legend, Handbuch deutsch             | 74,50 |
| AMDS - Compiler/AMDS 3 D              | 69,-/74,50 | Lord of the Rings, Anl.g. deutsch    | 64,-  |
| Bane of the Cosmic Forge, kompl. dt.  | 75,50      | Lure of the Templess, kompl. dt.     | 74,50 |
| Battle Isle, komplett deutsch         | 74,50      | MAD TV, komplett deutsch             | 74,50 |
| Battle Isle Daladisk deutsch          | 45,50      | M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch     | 79,50 |
| Bundesliga Manager professional       | 74,50      | Might & Magic III, komplett deutsch  | 74,50 |
| Carl Lewis Challenge, Anleitung dt.   | 64,-       | Monkey Island, kompl. deutsch 1 MB   | 74,50 |
| Castles, komplett deutsch             | 71,50      | Monkey Island II, kompl. deutsch     | 85,-  |
| Championship Manager, Anleitung dt.   | 69,-       | Dsiris, Anleitung deutsch            | a. A. |
| Civilisation, kompl. dt. deutsch      | 82,50      | Pacific Islands, kompl. deutsch      | 71,50 |
| Conquest of the Longbow, Handb. dt.   | 74,50      | Patizrei, kompl. deutsch             | 79,50 |
| Cool Croc Twins, Anleitung deutsch    | 64,-       | Perfid General, deutsch              | 82,50 |
| Das Schwarze Auge, kompl. dt.         | 79,50      | Pinball Dreams, Anleitung deutsch    | 64,-  |
| Discovery, Anleitung deutsch          | 71,50      | Police Quest III, kompl. deutsch     | 74,50 |
| Die Hard II, Anleitung deutsch        | 64,-       | Populous 2, Handbuch deutsch         | 71,50 |
| Dune, kompl. dt. deutsch              | 74,50      | Railroad Tycoon, kpl. deutsch 1 MB   | 79,50 |
| Dynablasters, deutsch                 | 71,50      | Red Baron, kompl. deutsch 1 MB       | 74,50 |
| Elvira II, kompl. deutsch 1 MB        | 71,50      | Regent, deutsch                      | 74,50 |
| Eye of the Beholder, kpl. deutsch     | 74,50      | Sensible Soccer, Anleitung deutsch   | 64,-  |
| Eye of the Beholder II, kpl. dt.      | 85,-       | Silent Service II 1 MB, Handb. dt.   | 79,50 |
| Epic Anleitung deutsch                | 67,-       | Sim Anl., komplett deutsch           | 89,-  |
| F 15 Str. Eagle II, Handb. dt. 1 MB   | 79,50      | Space Max, komplett deutsch          | 66,50 |
| Fire & Ice, Anleitung deutsch         | 45,-       | Space Shuttle, kompl. deutsch        | 99,-  |
| Global Conquest, Handbuch deutsch +   | 64,-       | Space Quest IV, kompl. deutsch       | 74,50 |
| Global Effect, kompl. deutsch         | 79,50      | Special Forces, Handbuch deutsch     | 79,50 |
| Graham Taylor Soccer Manager          | 64,-       | Their finest Hour, dt. Anleitung     | 71,50 |
| Grand Prix (Formel I) Handbuch dt.    | 79,50      | Ullima VI, Anleitung deutsch         | 71,50 |
| Hook, Anleitung deutsch               | 69,-       | Warriors of Releyna, Anleitung dt.   | 71,50 |
| Humans, kompl. dt. deutsch            | 74,50      | Winter Super Sports 92, Anl.g. dt.   | 64,-  |
| Kaiser, Comp. u. Brettspiel, kpl. dt. | 99,-       | Zak McKracken, kpl. deutsch          | 67,-  |
| Larry V, Handbuch deutsch 1 MB        | 74,50      | X-Copy Tools (neue Vers.)            |       |
| Lure of the Templess, kompl. dt.      | 71,50      | mit Hardware                         | 86,50 |

## ATARI ST

|                                      |         |                                     |       |
|--------------------------------------|---------|-------------------------------------|-------|
| Airbus A320, kompl. deutsch          | 89,-    | Kaiser, Comp. u. Brettspiel, dt.    | 99,-  |
| Ambrosia, kompl. deutsch             | 79,50   | M 1 Tank Platoon, Handb. deutsch    | 79,50 |
| Bundesliga Manager professional      | + 74,50 | Pacific Islands, kompl. deutsch     | 71,50 |
| Cadaver, kompl. deutsch              | 89,-    | Populous 2, Anl.g. deutsch          | 71,50 |
| Carl Lewis Challenge, Anleit. u. dt. | 64,-    | Railroad Tycoon, kompl. deutsch     | 79,50 |
| Castles, Anleitung deutsch           | + 71,50 | Silent Service II, Handbuch deutsch | 79,50 |
| Das Schwarze Auge, kompl. dt.        | 79,50   | Special Forces, Handbuch deutsch    | 79,50 |
| Elvira II, kompl. deutsch            | 74,50   | Ullima VI, Anleitung deutsch        | 71,50 |
| Indiana Jones (Gratis Adv.) kpl. dt. | 69,-    | Wellere ST-Games auf Anfrage        |       |

## IBM

|  |         |   |         |
|--|---------|---|---------|
| 1869, komplett deutsch                     | 89,-    | Pacific Islands, kompl. deutsch           | 79,50   |
| A-Train, kompl. deutsch                    | + 95,-  | Patizrei, kompl. deutsch                  | 89,-    |
| Acas of the Pacific, kompl. dt. (386)      | 82,50   | Police Quest III, VGA, kompl. deutsch     | 82,50   |
| Aibucks, Handbuch deutsch                  | 79,50   | Pools of Darkness, kompl. deutsch         | 89,-    |
| Airbus A320, kompl. deutsch (386)          | 99,-    | Powermanger, Handbuch deutsch             | 79,50   |
| ATP, deutsche Version                      | 112,50  | Railroad Tycoon, dt. Handbuch             | 94,50   |
| B 17, Handbuch deutsch (386)               | 99,-    | Rampart, Handbuch deutsch                 | 79,50   |
| Battle Isle Daladisk kompl. deutsch        | 45,50   | Red Baron, kompl. deutsch, VGA            | 82,50   |
| Birds of Prey, Handbuch deutsch            | + 97,50 | Sargon V (Schach), kompl. deutsch         | 86,50   |
| Bundesliga Manager prof. dt.               | 74,50   | Secret Weapons of the Luftwaffe           | 89,90   |
| Carl Lewis Challenge, Anl.g. deutsch       | 79,50   | Handbuch deutsch für dfo.                 | 22,50   |
| Chessmaster 3000, Anleitung deutsch        | 82,50   | P 38/P 80 für SWOTL                       | 33,90   |
| Civilization, kompl. deutsch               | 95,-    | HE 162 für SWOTL                          | 39,90   |
| Conquest of the Longbow, kompl. dt.        | 82,50   | Silent Service II, Handb. dt.             | 82,50   |
| Crisis of the Gremlin, Handbuch deutsch    | 99,-    | Sim Anl., kompl. deutsch                  | 88,50   |
| Darlands, Handbuch deutsch                 | 74,50   | Sim Earth, kompl. deutsch                 | 95,-    |
| Dark Queen of Krynn, englisch              | 99,-    | Sim City IV, Populous, Handb. dt.         | 74,50   |
| Dark Seed, kompl. deutsch                  | 89,-    | Space Quest IV VGA kompl. deutsch         | 82,50   |
| Das Schwarze Auge, kompl. dt. deutsch      | 89,-    | Star Trek 25th Ann., kompl. deutsch       | 97,50   |
| Dune, kompl. deutsch                       | 82,50   | Theatre of War, Handbuch deutsch          | 85,50   |
| Dynablasters, Anleitung deutsch            | 75,50   | Ullima VII, Anleitung deutsch (386)       | 89,-    |
| Elvira II, kompl. deutsch                  | 82,50   | Ullima Trilogy IV/V u. VI, Anl. dt.       | 89,-    |
| Eye of the Beholder I, kompl. dt. deutsch  | 89,-    | Ullima Underworld, Anleitung dt.          | 89,-    |
| Eye of the Beholder II, kompl. dt. deutsch | 89,-    | Wing Commander II, kompl. deutsch         | 95,-    |
| Epic, Handbuch deutsch (386)               | 74,50   | Wing Commander II, Handbuch, dt.          | 89,-    |
| Eternam, kompl. deutsch                    | 89,-    | Wing Comm. II Speech Pack, 1. a. Vers.    | 39,90   |
| F 16 Falcon 3 D, Handbuch deutsch (386)    | 99,-    | Wing II Operation Disk I, 1. a. Vers.     | 49,-    |
| Flight Sim. 4.0 deutsche Version           | 144,-   | Wing Commander I De Luxe Edition          | 99,-    |
| Scenery Deutschl. I FS 4 dt. u. Des.       | 59,-    | Eliminator - Game-Card, (bis 50 MHz)      | 69,50   |
| Scenery DI. Küsten I, FS 4 dt. u. Des.     | 49,-    | Gravis-Joystick, schwarz                  | 81,95   |
| Scenery California "neu"                   | 99,-    | "Thrust-Master" Flight Contr.-Stick       | 175,-   |
| Scenery Sound & Graphics Upgrade           | 69,-    | "Thrust-Master" Weapon Contr.-Stick       | 175,-   |
| Global Conquest, Handbuch deutsch          | + a. A. | AdLib-Soundkarte deutsch                  | 129,-   |
| Grand Prix Unlimited, Handbuch dt.         | 79,50   | AdLib-Soundkarte "Gold" Stereo            | + 475,- |
| Gunship 2000, Handbuch deutsch             | 99,-    | Soundblaster 2.0, Handb. deutsch          | 239,-   |
| Indiana Jones III, VGA-Vers. kpl. dt.      | 89,-    | Soundblaster pro Handb. inkl. WI. 3.1 Ti. | 415,-   |
| Indiana Jones IV, engl. Version            | 89,-    | CD-ROM Chessmaster 3000                   | 105,-   |
| Indiana Jones IV, kompl. deutsch           | + 97,50 | CD-ROM Wing Comm. I m. Miss I u II        | 135,-   |
| Ishar, Handbuch deutsch                    | 75,50   | CD-ROM Larry V                            | 99,-    |
| Kings Quest V/VGA, kpl. deutsch            | 99,-    | CD-ROM Kings Quest V                      | 99,-    |
| Larry V, VGA, kompl. deutsch               | 82,50   | CD-ROM North Polar                        | 199,-   |
| Laura Bow II, kompl. deutsch               | 82,50   | CD-ROM Gunship I u. Midwinter I           | 119,-   |
| Leather God, of Phobos 2, kpl. dt.         | + a. A. | CD-ROM Mammals (Säugetiere)               | 89,-    |
| Links, Golf-Simulation, Handbuch dt.       | 94,50   | Weitere CD-Roms lieferbar                 | a. A.   |
| Links Courses: Forest, Bounli./Bay Hill    |         |   |         |
| Lost Treasures of Inlocom                  | 112,50  |   |         |
| Lure of the Templess, kompl. dt.           | 82,50   |   |         |
| Pinehurst/Hyatt u. Barlon Creek, je        | 44,-    |   |         |
| M 1 Tank Platoon, Handbuch deutsch         | 94,50   |   |         |
| Monkey Island, kompl. deutsch VGA HD       | 89,50   |   |         |
| Monkey Island II, VGA, kompl. deutsch      | 89,-    |   |         |

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).  
VORKASSE 6,- • UPS-NACHNAHME 13,- • POST-NACHNAHME 9,-

Rufen Sie uns an:  
☎ 0 21 03-4 20 88 oder 01 61/2 21 70 07

ODER SCHREIBEN SIE UNS:  
POSTFACH 404 • 4010 HILDEN  
Kein Ladenverkauf, nur Versand.

## powertips

Der andere schnelle (!) Charakter wechselt immer von Punkt 1 zu Punkt 2 und zurück. Ist wenigstens dieser Charakter schneller als die Monster, die ihn erreichen können, wird er immer angegriffen, da er aber schon weg ist, wenn der Angriff erfolgt, nie getroffen. Dies geht nur bis zu einer bestimmten Anzahl von Gegnern. Dann muß man halt mit dem schnellen Charakter immer und mit allen anderen aus der hinteren Reihe mit Fernwaffen angreifen, da sonst der Krieger auch angegriffen würde.

Auf Zaubersprüche wie Wirbelsturm oder Auflösung sollte man nicht mit den SLP sparen, da man diese Sprüche erst in der Feste Godsbane findet und sie einem da überhaupt nichts mehr nützen.

## Epic

Benjamin Ducke aus Berlin hat Digital Integrations Welt-raumepos erfolgreich über-standen. Hier sein Computer-logbuch, inklusive aller Paß-wörter.

### Die Waffensysteme:

— Laser: Die schwächste Waffe. Sie eignet sich jedoch aufgrund ihrer Geschwindigkeit gut für die Jagd auf schnelle Feindjäger (besonders Laser 3 und 4).

— Plasma: Eine sehr durchschlagskräftige Waffe — für Gebäude und große, träge Schiffe.

— Photon: Diese Lenkwaffen haben eine hohe Geschwindigkeit und Effektivität. Daher eignen sie sich sowohl für den Einsatz gegen sämtliche Feindschiffe als auch für Bodenstationen. Für größere Gebäude sollte man jedoch auf Plasma zurückgreifen.

— Epical: Eine Waffe, die über ungeheure Durchschlagskraft verfügt. Jedes Schiff (mit Ausnahme der größten) und jedes Gebäude läßt sich mit einem Schuß zerstören. Dabei ist die Reichweite allerdings stark begrenzt, so daß man nur auf kurze Distanz eine Wirkung erzielt.

— Cobalt: Erst in der letzten Mission bekommt man ein einziges dieser Geschosse zur Verfügung gestellt, um das Flaggschiff der Rexxon-Flotte zu vernichten (siehe Beschreibung der Missionen).

### Die Missionen:

Allgemeines:  
In Epic gibt es zwei grundsätzlich verschiedenartige Typen von Missionen. Zum einen müssen Einsätze auf Planeten

absolviert werden, bei denen man bestimmte Gebäude und Installationen zerstören muß, zum anderen gibt es Gefechte im Weltraum, bei denen zu meist soziale feindliche Jäger wie möglich abgeschossen werden müssen. Allen Missionen gemein ist, daß man sie dann abgeschlossen hat, wenn man 100 Prozent erreicht hat (wird im Cockpit angezeigt). Diese 100 Prozent werden je nach Mission durch die Vernichtung eines einzigen großen Hauptzieles erreicht, oder man muß sie sich durch mehrere kleine Ziele erkämpfen.

### Mission 1:

— Auftrag: Schieße einen Korridor durch das Minenfeld, um der Flotte den Durchflug zu ermöglichen!

— Tips: Diese Mission ist sehr einfach: nur die Photon-Waffe auswählen und jede Mine abschließen, die man sieht. Den einen Kampfflieger sollte man am besten mit Laser Nr. 4 ausschalten.

### Mission 2:

— Paßwort: Auriga

— Auftrag: Zerstöre die Radarstation auf dem Planeten!

— Tips: Das Hauptproblem bei dieser Mission ist das sehr knappe Zeitlimit, daher sollte man sehr zielgerichtet handeln, ohne sich großartig mit anderen Jägern oder Bodenstationen anzulegen. Außerdem sollte man beachten, daß vor der Zerstörung der Radarstation zunächst einmal der sie umgebende Schutzschirm abgeschaltet werden muß. Man folgt also der ersten Straße, die man kurz nach dem Eintreffen bemerken sollte, bis zur Radarstation. Dort angekommen, folgt man der nächsten Straße rechts bis an ihr Ende und zerstört dort die vier Generatorblöcke. Dann fliegt man wieder zur Radarstation und zerstört auch diese.

### Mission 3:

— Paßwort: Cepheus  
— Auftrag: Zerstöre sämtliche Minenkolonien und Raumflugläfen auf der Planetenoberfläche!  
— Tips: Zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Dann fliegt man einfach zu dem Punkt, an dem sich alle Straßen treffen und folgt dann einer Straße nach der anderen bis an ihr Ende, um die Gebäude, die dort stehen, zu zerstören. Die ideale Waffe für diesen Auftrag ist Plasma.

### Mission 4:

— Paßwort: Apus  
— Auftrag: Zerstöre den gigantischen Computerkomplex und



die Raumflughäfen auf dem wichtigsten Industrieplaneten der REXXONEN!

— Tips: Wie immer sollte man auch hier zunächst in die Mitte des Einsatzgebietes fliegen. Hier befinden sich vier Computertürme und drei Raumflughäfen. Um herauszufinden, welche der vielen Türme für das Missionsziel wichtig sind, visiert man sie am besten alle mit einer Lenkwaffe (Photon) an. Im Display erscheint dann bei allen unwichtigen Gebäuden ein "Unknown" als Bezeichnung, während punktebringende Ziele mit Namen benannt sind.

Mission 5:

— Paßwort: **MUSCA**

— Auftrag: Verteidige die zivilen Schiffe Deiner Flotte gegen die REXXONEN!

— Tips: Diese Mission scheint nur auf den ersten Blick etwas verwirrend, da zunächst kein einziges feindliches Schiff zu sehen ist. Hier kann man eine Weile lang nur warten, die ersten roten Punkte tauchen dann bald auf dem Radar auf (wer in der Zwischenzeit schon viel Treibstoff beim Herumdüsen verbraucht hat, kann bei den beiden Fuelships, die irgendwo herumgeistern, wieder auftanken). Nun sollte man zunächst bis an die Front fliegen und versuchen, so viele wie der noch weit entfernten Feindschiffe mit Lenkwaffen zu zerstören. Ist die REXXONEN-Flotte aber erst einmal herangerückt und hat sich zwischen den Schiffen der eigenen Flotte verteilt, sollte man auf Laser umschalten (das Zielen ist einfacher). Beachten sollte man auch noch, daß große Feindschiffe (vor allem Warbirds) sehr viel mehr Prozente einbringen als die kleinen Fighter.

Mission 6:

— Paßwort: **PYXIS**

— Auftrag: Zerstöre die gigantische Magma-Cannon, die eine Bedrohung für die Flotte darstellt!

— Tips: Eine sehr einfache Mission, wenn man sich auf sein Ziel konzentriert und sich nicht auf Gefechte mit den zahlreichen Bodenstationen einläßt. Die Magma-Cannon befindet sich in der Mitte der Karte. Sie ist umgeben von zahlreichen Bodenstationen, wird jedoch von keinem Schutzschirm geschützt. Zu ihrer Zerstörung Plasma und Epical benutzen.

Mission 7:

— Paßwort: **CETUS**

— Auftrag: Verteidige die Kampfflotte gegen die angreifenden REXXONEN!

— Tips: Diese Schlacht ist eine der härtesten des ganzen Spiels. Das größte Problem ist, daß man eine ungeheure Zahl an feindlichen Schiffen zerstören muß, um auf 100 Prozent zu kommen: ein Fighter bringt lediglich ein halbes Prozent. Deshalb ist es von größter Wichtigkeit, sparsam mit dem Treibstoff umzugehen und sich vor allem auf die größeren Schiffe zu konzentrieren (die bringen noch vergleichsweise viele Prozente).

Wenn einem der Treibstoff am Ende doch ausgeht und kein Fuelship zu entdecken ist, so hat man manchmal noch die Chance, eine Handvoll Prozentpunkte zu kassieren, indem man sich mit dem letzten Treibstoff in die Nähe einer großen Menge von Feindschiffen bringt und von einem ruhigen Standort aus alle erreichbaren Schiffe mit Photon-Lenk Waffen beschießt.

Mission 8:

— Paßwort: **FORNAX**

— Auftrag: Vernichte die Regierungsgebäude der REXXONEN auf deren Hauptplaneten!

— Tips: Diese Mission bringt man am besten genauso wie Mission 6 hinter sich!

Mission 9:

— Paßwort: **CAELUM**

— Auftrag: Verteidige Deine Flotte in der entscheidenden Schlacht gegen die REXXONEN!

— Tips: Für diese Mission sollte man sich am besten an den Strategien zu Mission 7 orientieren. Zu sagen wäre hier allerdings noch, daß man erheblich mehr Prozente für alle abgeschossenen Schiffe erhält, was diesen Auftrag — insgesamt gesehen — etwas leichter macht.

Mission 10:

— Paßwort: **CORVUS**

— Auftrag:

Vernichte den REXXONEN-Imperator mitsamt seinem Kampfschiff!

— Tips: Diese Mission ist mit Abstand die interessanteste des Spiels und unterscheidet sich erheblich von den anderen Weltraumgefechten. Das bedeutet, daß es für kein anderes abgeschossenes Schiff außer dem des Imperators Punkte gibt. Man sollte sich also nicht in lange Feuergefechte mit den restlichen Flottenteilen einlassen, sondern lediglich die Eskorte des Imperatorschiffes ausschalten. Vorsicht vor den goldenen Vanguard-Elitejägern, wenn sie einem in den Rücken fallen, können sie unangenehm werden. Um das Imperator-Schiff zu zerstören, geht man wie folgt vor:

## Computer-Software Albrecht Förster

Tel. 06173/64367 • Mo. - Fr. 17.30-19.15, Sa. 9.00-11.30

Niederhöchstädter Straße 40, 6242 Kronberg 2

|                            | AM   | PC    |                         | AM    | PC    |
|----------------------------|------|-------|-------------------------|-------|-------|
| Ambetslat                  | —    | a. A. | Maniac Mansion (D)      | 65,-  | 72,-  |
| Bane of the Cosmic Forge   | 77,- | 77,-  | Might & Magic III (D)   | 77,-  | 89,-  |
| Bard's Tale II             | 29,- | 29,-  | Monkey Island II (D)    | 89,-  | 89,-  |
| Bard's Tale Trilogy        | 87,- | 93,-  | MIDS                    | 19,-  | 19,-  |
| Battle Isle                | 77,- | 89,-  | Neonmancer              | 29,-  | —     |
| Battle Isle Data Disk      | 49,- | 49,-  | Pirates'                | 67,-  | 67,-  |
| Black Crypt                | 60,- | a. A. | Plan 9 from outer Space | 89,-  | 99,-  |
| Buck Rogers II (D)         | 89,- | 89,-  | Proofs of Darkness (D)  | 77,-  | 89,-  |
| bundesliga Manager Profl.  | 73,- | 73,-  | Popolous I              | 29,-  | 29,-  |
| Civilization (D)           | 84,- | 89,-  | Popolous II             | 65,-  | a. A. |
| Dark Queen of Krynn (D)    | 77,- | 89,-  | Prozemonger!            | 45,-  | 77,-  |
| Der Patrizier              | 73,- | 87,-  | Prophecy of the Shadow  | 76,-  | 89,-  |
| Die Schicksalsklinge       | 29,- | 45,-  | Railroad Tycoon         | 84,-  | 93,-  |
| DragonStrike               | 89,- | 89,-  | Shadowlands             | 75,-  | a. A. |
| Eye of the Beholder II (D) | 89,- | 89,-  | Sim Ant                 | 87,-  | 93,-  |
| Formula One Grand Prix     | 84,- | a. A. | Special Forces          | 82,-  | a. A. |
| Gunship 2000               | —    | 99,-  | Star Trek               | a. A. | 77,-  |
| Indy IV                    | —    | 89,-  | Treasures Savage Front  | 76,-  | 89,-  |
| Lemmings II                | 65,- | 73,-  | Uluma VII               | —     | 96,-  |
| Links                      | 93,- | 93,-  | Uluma Trilogy II        | —     | 96,-  |
| Lute of the Temptress      | 77,- | 89,-  | Ultima Underworld       | —     | 90,-  |
| Mad TV                     | 77,- | 89,-  | Wizards VII             | —     | a. A. |

Weitere Titel (auch C-64, ST, CDTV, CD-ROM, Mac) auf Anfrage

## Softwareshop Köthen

Inh. Roswitha Hesse

Wir führen ein umfangreiches Angebot an Hard- und Software für alle gängigen Computertypen!

|                              |                         |          |
|------------------------------|-------------------------|----------|
| preisgünstige Hardware z.B.: | Atari 1040 STE          | 799,- DM |
|                              | incl. Airbus 320        |          |
|                              | Floppy A500 3,5" extern | 149,- DM |
|                              | C 64 II                 | 199,- DM |
|                              | floppy 1541 II          | 269,- DM |
|                              | und vieles mehr!!       |          |

**Software**  
ab 4,95 DM!

Noch heute Liste anfordern!! (Bitte frank. Rückumschlag!)

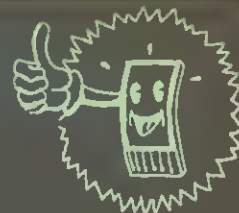
**Softwareshop Köthen, Vertrieb und Versand**

O-4370 Köthen, Postfach 1513

Ladengeschäft: Köthen, Leopoldstr. 103, Tel. 03496/554977

## The DOUBLE TROUBLE Video Game World -

### Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin!!!



#### Was bieten wir?:

- x Über 150 verschiedene Mega-Drive, Super NES, Gameboy, Game Gear, Maater-Syatem u. PC-Engine Spiele aus Amerika, Deutschland u. Japan! Schwerpunkt: Mega-Drive!
- x Mega-Drive Grundgeräte, Arcade Power Stick u. a. w.
- x Amerikanische Videospielzeltungen wie GamePro, Electronic Geming Monthly u. a. w.
- x Ständige Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieliteln.
- x Vorbestellungen von Neuheiten möglich!
- x Auch Ankauf bestimmter Spielitel!
- x Spiele erart TESTEN, dann KAUFENT - Spiele ab DM 29,-

**Regelmäßige Öffnungszeiten:**  
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,  
Do.: 15.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-12.30 Uhr.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36, Tel. 030/6188391.  
Fahrverbindung: z.B. U-Bahn: Hermannplatz, dann in 129er Bus, Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr. Kein Versand!  
Interesse an einem guten Mega-Drive, Master-System u. Nintendo-Club?

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Telefon: 030/6849816. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einzukaufen zu können!  
Clubleiter und Ladeninhaber: Metthlaa Herrendorf.

**Wir bieten nicht immer das BESTE...  
aber immer ÖFTERS!**

Zunächst macht man den Lüftungsschacht (Ion-Vent) ausfindig. Dieser befindet sich auf der Oberseite des Schiffes (ein gelbes Quadrat, das man am ehesten sieht, wenn man sich dem Schiff von hinten oder vorn nähert und dann seine Oberseite absucht). Hat man ihn entdeckt, heißt es schnell ein paar Torpedos (Photon) hineinschießen, bevor einem die Gunner die Hölle heiß machen. Ist der Schutzschild erst einmal auf diese Weise zerstört, benutzt man die Cobaltwaffe, um das Schiff zu zerstören (gut zielen und dann so schnell wie möglich verschwinden, um nicht selbst zerrissen zu werden).

## John Madden Football (Amiga)

Michael Huthmacher aus Dusslingen hat die beste Aufstellung einer Mannschaft in harten Spielsessions ausprobiert. Zusätzlich liefert er alle Playoff-Codes der Mannschaften der amerikanischen NFL.

| John Madden Football (Amiga) |       |           |               |                |
|------------------------------|-------|-----------|---------------|----------------|
|                              | Set   | Formation | Spielzug      | Anspielstation |
| Atlanta                      | Hands | Shotgun   | Deep Outs     | A              |
| Buffalo                      | Fast  | Far       | FB Lead       |                |
| Chicago                      | Hands | Shotgun   | Post Up       | C              |
| Cincinnati                   | Fast  | Pro-Form  | HB Toss       |                |
| Denver                       | Hands | Pro-Form  | Down+Out      | B              |
| Houston                      | Hands | Far       | Cross Right   | B              |
| Kansas                       | Fast  | Pro-Form  | FB Draw       |                |
| Los Angeles                  | Hands | Near      | Playaction    | B              |
| Miami                        | Hands | Shotgun   | Quickouts     | C              |
| Minnesota                    | Fast  | Pro-Form  | HB off tackle |                |
| New England                  | Hands | Shotgun   | Deep Outs     | A              |
| New York                     | Hands | Pro-Form  | Cross Pass    | J              |
| Philadelphia                 | Hands | Shotgun   | Flood Right   |                |
| Pittsburgh                   | Hands | Goalline  | Flood Left    | A              |
| San Francisco                | Hands | Near      | Cross In      | A              |
| Washington                   | Hands | Shotgun   | Deep Outs     | C              |

|               | 1/4 Finale | 1/2 Finale | Finale  |
|---------------|------------|------------|---------|
| Atlanta       | 6607445    | 6217450    | 6617450 |
| Buffalo       | 6641500    | 6251570    | 6651576 |
| Chicago       | 6667200    | 6277250    | 6677256 |
| Cincinnati    | 6664405    | 6274420    | 6674420 |
| Deaver        | 6627700    | 6237761    | 6637767 |
| Houston       | 0542400    | 0152451    | 0552457 |
| Kansas        | 6526200    | 6136211    | 6536213 |
| Los Angeles   | 6663300    | 6273371    | 6673377 |
| Miami         | 0546300    | 0156320    | 0556324 |
| Minnesota     | 0560500    | 0170520    | 0570520 |
| New England   | 6662600    | 6272631    | 6672631 |
| New York      | 0445600    | 0055611    | 0455611 |
| Philadelphia  | 6607100    | 6217121    | 6617121 |
| Pittsburgh    | 6663310    | 6273370    | 6673374 |
| San Francisco | 6663100    | 6273140    | 6673144 |
| Washington    | 6662100    | 6272171    | 6672175 |

## Dune

Christoph Schweres aus Duisburg ist auf dem Wüstenplaneten gelandet und kommt mit einer Ladung Gewürze und ein paar Einsteighilfen zurück. — Dem Imperator immer nur gerade soviel Gewürz schicken, wie er verlangt — er wird sonst etwas gierig.

— Neue Sietches findet man am besten, wenn man Stilgar und Chani dabei hat.

— Wird im Palast eine Andeutung über neue Räume gemacht, macht man sich mit Gurney und Jessica auf die Socken und sucht den Palast ab.

— Hat man das "Charisma 50" erreicht, sollte man Jessica aufsuchen.

— Immer dafür sorgen, daß genügend Gewürz abgebaut werden kann (Finden von neuen Sietches durch systematisches Überfliegen unerforschter Gebiete, Tips von Fremdenführern, Spionage etc. — wobei die ausspionierten Forts natürlich erst erobert werden müssen).

— Bei neuen Sietches zuerst das Gewürz abbauen und dann bepflanzen.

— Es hat sich bewährt, Ökologiespezialisten nur zu den Sietches zu schicken, die sowieso schon Wasser haben (also keine Windfallen bauen), denn:

— Die Bepflanzung dient nur zur Erhöhung der Motivation der Fremden.

— Um das Spiel zu gewinnen, muß man sich auf den Kampf konzentrieren.

— Sobald man kann, sollte man Frementruppen zu Kampfeinheiten machen.

— Gurney Hallek's Angebot, Truppen auszubilden, annehmen, am besten dort, wo sich die meisten Truppen befinden.

— Wird ein Sietch angegriffen, sollte man, sofern der Kampf nicht zu gewinnen ist und genug Zeit bleibt, seine Leute sofort von dort abziehen.

— Gewürzabbauspezialisten in Armeen umwandeln, wenn die Umgebung abgegrast ist (man kann sie jederzeit wieder in Spezialisten zurückverwandeln).

— Viele Armeen auf einem Gebiet sind eine gute Versicherung gegen Harkonnenangriffe.

— Man sollte massive Angriffe nur mit möglichst vielen zu Experten ausgebildeten Truppen durchführen (immer feste druff!).



## Locomotion

Weichensteller aufgepaßt! Matthias Oggenfuß aus Mettenstetten schickt die Codewörter für Kingsoft's Locomotion auf die Schiene.

|       |      |
|-------|------|
| Level | Code |
| B:    | BOOT |
| C:    | CHOR |
| D:    | DORF |
| E:    | ENTE |
| F:    | FUSS |
| G:    | GIFT |
| H:    | HAND |
| I:    | IGLU |
| J:    | JAHR |
| K:    | KUSS |
| L:    | LAND |

## Commander Keen I-II (MS-DOS)

Apogees Shareware Commander läßt sich durch nichts aufhalten. Ebensovienig wie Patrick Simunovic aus Zug, der

uns sagt wie man seine Bewaffnung aufstocken kann. Drückt einfach während des Spiels die Tasten "C" und "T" gleichzeitig. Ihr bekommt den Pogostick, alle Keycards und 100 Schuß. Bei allen anderen Versionen haben die Tasten "B", "A", und "T" eine ähnliche Funktion. Jetzt sollte die Hatz um Billy Blaze selbst dem ungeliebtesten PC-Commander keine Probleme mehr bereiten. "The Keenest" wartet!

## Special Forces

Probleme mit den Pixel-Helden? Ein Cheat bringt verbrauchte Energie sofort zurück und läßt unsere verwundeten Rambos wiederauferstehen.

Steffen Pirrung aus Hüttschenhausen weiß wie es geht. Wenn einer Eurer Schutzbefohlenen verwundet ist, drückt man einfach die Taste "C". Der Knabe gräbt sich ein und schon nach kurzer Zeit besitzt er wieder seine volle Kampfkraft. Sehr einfach, aber wirksam beim relativ haarigen Strategiegemetzel.



## Auf nach Weinheim an der Bergstraße

Der weiteste Weg lohnt sich!

## MN-Hobby Soft

Amtsgasse 3, 6940 Weinheim  
Parkplatz am Museum  
(ausgeschildert)  
Mo.-Sa. 9.30-12.30  
Mo., Di., Do., Fr. 14.30-18.00

Riesenauswahl, tolle Preise,  
täglich Neuheiten,  
ständig Sonderangebote.

## Computerspiele Module

Software zum Anfassen,  
alle Systeme,  
großer Parkplatz,  
leicht zu finden.

MN-Hobby Soft  
jetzt auch in  
6908 Wiesloch  
Ringstraße 17  
(am Palatin)

Auf nach Wiesloch

## Traum-Preise für Top-Spiele

Hier heißt es: Sofort zugreifen!  
Bestellen Sie JETZT!!!

Komplett  
deutsch

| Best.Nr. | Titel                      |     | PC 3,5<br>o. 5,25 | Amiga |
|----------|----------------------------|-----|-------------------|-------|
| 7.61     | Secret of Monkey Island II | dt. | 82,50             | 82,50 |
| 7.62     | Indy 4                     | dt. | 82,50             | 82,50 |
| 7.63     | Epic                       | dt. | 82,50             | 78,50 |
| 7.64     | Space Quest 4              | dt. | 74,50             | 74,50 |
| 7.65     | Kings Quest 4              | dt. | 74,50             | 74,50 |
| 7.66     | Aces of Pacific            | dt. | 89,90             | -     |
| 7.67     | Global Effect              | dt. | 94,50             | 79,50 |
| 7.68     | Wing Commander 2           | dt. | 85,50             | -     |
| 7.69     | Simant                     | dt. | 82,50             | 82,50 |
| 7.70     | Mad TV                     | dt. | 82,50             | 75,50 |
| 7.71     | Eye of the Beholder        | dt. | 82,50             | 78,50 |
| 7.72     | Populous II                | dt. | -                 | 82,50 |
| 7.73     | Might & Magic              | dt. | 82,50             | 78,50 |
| 7.74     | Heart of China             | dt. | 82,50             | 78,50 |
| 7.75     | Civilisation               | dt. | 82,50             | -     |
| 7.76     | More Lemmings              | dt. | 69,50             | 69,50 |
| 7.77     | Jaguar XJ 220              | dt. | -                 | 69,50 |
| 7.78     | Castles                    | dt. | -                 | 79,90 |
| 7.79     | Amberstar                  | dt. | -                 | 89,50 |
| 7.80     | Ultima 7                   | dt. | 82,50             | -     |
| 7.81     | Battle Isle                | dt. | 82,50             | 82,50 |
| 7.82     | Elvira II                  | dt. | 82,50             | 79,50 |

Alle Spiele am Lager. Wir liefern in Windeseile per Nachnahme zzgl. DM 6,- oder bei Scheckzahlung zzgl. DM 4,- (Versand ins Ausland Nachnahme DM 10,- bei Scheckzahlung DM 6,-.)  
TDP-Angebot: ab DM 200,- liefern wir porto- u. versändkostenfrei und ab DM 300,- gibt es 3% Skonto!

Ihre Bestellung richten Sie bitte an: DIF GAME Verlag I, Gunia, Kampstr. 34/AG, W-4650 Gelsenkirchen 2, Gewerbegebiet, Telefon: 0209/586822 und 586823, Fax: 0209/586824  
Übrigens: Ihr Auftrag ist bei uns in besten Händen! Fragen? Rufen Sie an!



## Int. Brett- & Rollenspiele Science Fiction, Fantasy Zinnminiaturen & Zubehör

Vereinstkatalog gegen 2,50 DM in Briefform

### PC 3,5" oder 5,25"

|                            |       |
|----------------------------|-------|
| A-Train *                  | 94,90 |
| Aces of the Pacific *      | 89,90 |
| Air Bucks *                | 79,90 |
| B 17 Microprobe *          | 99,90 |
| Civilization dt.           | 94,90 |
| Dark One of Krynn          | 86,90 |
| Dark Seed                  | 89,90 |
| Darklands *                | 94,90 |
| DSA Schicksalsklinge dt.   | 89,90 |
| Dungeon Master dt.         | 89,90 |
| Eternam *                  | 94,90 |
| Eye of the Beholder 2      | 79,90 |
| Falcon 3 0 *               | 94,90 |
| Grand Prix Unlim *         | 89,90 |
| Gateway *                  | 84,90 |
| Great Napoleon Battles *   | 82,90 |
| Heroes of the 35/1h *      | 94,90 |
| Indy 4 The Fate of Allants | 79,90 |
| MAD TV dt.                 | 89,90 |
| Might & Magic 3 dt.        | 89,90 |
| Monkey Island 2 dt.        | 69,90 |
| Leather Goddesses          | 99,90 |
| Prophecy of Shadow         | 82,90 |
| Rampart *                  | 86,90 |
| Space M A X dt.            | 89,90 |
| Strike Commander *         | 89,90 |
| Ultima 7 *                 | 89,90 |
| Ultima Underworld *        | 89,90 |
| Wizardry 7 *               | 89,90 |

dt.: dt. Version \* : nur dt. Anfertigung  
\*: bei Drucklegung noch nicht lieferbar

Alle Preise inklusive  
Porto & Sicherheitsverpackung  
Kostenlos Preisliste anfordern!

## PLAYSOFT

nh. Robert Elmshäuser  
TEICHWEG 6 3550 MARBURG 7  
TEL. 06421 / 481972 FAX 47526

# Fire & Ice

Alexander Lehmann aus Hamburg hat ein paar Abkürzungen entdeckt. Wer also mit seinem coolen Coyote schneller ans Ziel kommen möchte, sollte sich mal in die folgenden Teleporter stürzen.

## Level 1.2

WENN MAN BEI 'A' STEHT, SOLLTE MAN EINE SCHNEEBOMBE WERFEN. DANN SPRINGT MAN AUF 'B'. VON HIER AUS AUF 'C' UND DANN AUF 'D'. SCHLIEßLICH SPRINGT MAN VON 'E' IN 'F'.

Warp zu Level 1.4



LEVEL 2.1

WARP ZU 2.2

LEVEL 4.2

BONUSHÖHLE

DIAMANT

BONUSHÖHLE

GEHT BEIM ERSTEN CHAMÄLEON AUF GAR KEINE FALL WEITER NACH RECHTS SONDERN WEITER NACH OBEN, DENN DORT WARTET EIN LEBEN.

1 MB-Erweiterung für Amiga — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips — • 69,—

2. Laufwerk 3,5" für Amiga • 159,—

Adlib Musik-Karte /dt • 129,— (IBM-PC)

Advanced Gravis Joystick • 84,95 (Amiga, Atari ST, C64, IBM-PC)

Das Lucasfilm-Buch /dt • 29,80

Joystick-Adapter für 4 Spieler • 24,95 (Amiga, Atari ST)

PC-Soundman /dt • 239,— • Sound Blaster 2.0 /dt •

298,— (IBM-PC)

**COMPUTER-TUNING**



**Bachler**  
Computersoftware

|  | AMIGA  | IBM-PC | ATARI ST | C 64 Disk |
|--|--------|--------|----------|-----------|
| <b>A</b> 320 Airbus /dt                    | 99,—   | 99,—   | 99,—     | —         |
| Abandoned Places /dt                       | 69,—   | V,mö   | V,mö     | —         |
| <b>Aces of the Pacific *</b>               | —      | 99,—   | —        | —         |
| Agony /dt                                  | 59,95  | —      | —        | —         |
| Alcatraz /dt                               | 66,95  | V,mö   | 66,95    | —         |
| <b>Amberstar /dt</b>                       | 79,95  | V,mö   | 79,95    | —         |
| Another World /dt                          | 59,95  | 72,95  | —        | —         |
| <b>Apidya /dt</b>                          | 64,95  | —      | —        | —         |
| A-Train /dt                                | —      | V,mö   | —        | —         |
| <b>B</b> A.T. 2 /dt                        | V,mö   | V,mö   | V,mö     | —         |
| Battle Isle /dt                            | 69,95  | 89,95  | V,mö     | —         |
| Birds of Prey /dt                          | 79,95  | V,mö   | V,mö     | —         |
| Black Crypt /dt                            | 59,95  | V,mö   | V,mö     | —         |
| Black Gold /dl                             | 66,95  | 74,95  | 66,95    | V,mö      |
| Buck Rogers 2 - Matrix Cubed               | V,mö   | 72,95  | —        | —         |
| Bundesliga Manager /dt                     | 52,95  | 59,95  | 52,95    | 39,95     |
| <b>Bundesliga Manager Professional /dt</b> | 69,95  | 69,95  | V,mö     | —         |
| Castles /dt                                | 69,95  | 79,95  | —        | —         |
| <b>Civilization /dt</b>                    | —      | 99,—   | —        | —         |
| Conquestador /dt                           | 74,95  | *74,95 | *74,95   | 54,95     |
| Conquests of the Longbow /dt               | —      | 84,95  | —        | —         |
| Cruise for a Corpse /dt                    | 64,95  | V,mö   | 64,95    | —         |
| <b>Darklands /dt</b>                       | V,mö   | V,mö   | V,mö     | —         |
| Dark Seed /dt                              | —      | 89,95  | —        | —         |
| <b>Das Schwarze Auge /dt</b>               | V,mö   | V,mö   | V,mö     | —         |
| Death Knights of Krynn /dt                 | 72,95  | 74,95  | —        | —         |
| Double Dragon 3 /dt                        | 59,95  | V,mö   | 59,95    | 39,95     |
| <b>EQQ Quest /dt</b>                       | —      | 84,95  | —        | —         |
| <b>Elvira II /dt</b>                       | 79,95  | 94,95  | V,mö     | —         |
| Epic /dt *                                 | 66,95  | 74,95  | 66,95    | —         |
| Eye of the Beholder /dt                    | 74,95  | 89,95  | —        | —         |
| Eye of the Beholder 2                      | V,mö   | 79,95  | —        | —         |
| Face off /dt                               | 54,95  | —      | 54,95    | —         |
| <b>Falcon 3.0 /dt</b>                      | —      | 99,—   | —        | —         |
| Fire & Ice /dt                             | 64,95  | —      | V,mö     | —         |
| <b>Formula One Grand Prix /dt</b>          | 79,95  | V,mö   | 79,95    | —         |
| Gateway to the Savage Frontier             | 72,95  | 72,95  | —        | 59,95     |
| Goblins /dt                                | 66,95  | 66,95  | 66,95    | —         |
| Gods /dt                                   | 59,95  | 79,95  | 59,95    | —         |
| Gunship 2000 /dt                           | —      | 89,95  | —        | —         |
| Hook /dt                                   | 64,95  | V,mö   | 64,95    | V,mö      |
| <b>Hotelmanager /dt</b>                    | 54,95  | 59,95  | —        | V,mö      |
| Jimmy White's Whirlwind Snooker /dt        | 69,95  | —      | 69,95    | —         |
| <b>Kick Off 2 /dt</b>                      | 54,95  | 64,95  | 54,95    | 39,95     |
| Kick Off 2 - Final Whistle /dt             | 32,95  | —      | 32,95    | —         |
| <b>Kick Off 2 - Giants of Europe /dt</b>   | 19,95  | —      | V,mö     | —         |
| Kick Off 2 - Return to Europe /dt          | 19,95  | —      | 19,95    | —         |
| Kick Off 2 - Winning Tactics               | 19,95  | —      | 19,95    | —         |
| Knighmare /dt                              | 69,95  | —      | 69,95    | —         |
| Knights of the Sky /dl                     | 82,95  | 84,95  | 82,95    | —         |
| Leander /dt                                | 59,95  | —      | —        | —         |
| <b>Legend /dt</b>                          | 74,95  | 79,95  | —        | —         |
| Lethal Excess /dt                          | 66,95  | —      | 66,95    | —         |
| Leisure Suit Larry 5 /dt                   | 79,95  | 84,95  | —        | —         |
| Lemmings /dt                               | 59,95  | 74,95  | 59,95    | —         |
| Lemmings Data Disk /dt                     | 44,95  | 59,95  | 44,95    | —         |
| Links /dt                                  | —      | 89,95  | —        | —         |
| Links Course Disketten (6 Stück) à         | —      | 39,95  | —        | —         |
| Lotus Turbo Challenge 2 /dt                | 59,95  | —      | 59,95    | —         |
| <b>Mad TV /dt</b>                          | *74,95 | 89,95  | *74,95   | —         |
| Manchester United Europe /dt               | 59,95  | 72,95  | 59,95    | 39,95     |
| <b>Might &amp; Magic 3 /dt</b>             | 74,95  | 84,95  | —        | —         |
| <b>Paperboy 2 /dt</b>                      | 59,95  | 59,95  | —        | —         |
| Parasol Stars (Bubble Bobble 3) /dt        | 59,95  | —      | 59,95    | 44,95     |
| PGA Tour Golf /dt                          | 59,95  | 69,95  | —        | —         |
| PGA Tour Golf Course Disk /dt              | 37,95  | 37,95  | —        | —         |
| <b>Pinball Dreams /dt</b>                  | 59,95  | V,mö   | V,mö     | —         |
| Pirates /dt                                | 59,95  | 64,95  | 59,95    | 49,95     |
| Police Quest 3 /dt                         | V,mö   | 84,95  | —        | —         |
| <b>Pools of Darkness /dt</b>               | 66,95  | 72,95  | —        | —         |
| Populous /dl                               | 29,95  | 29,95  | 29,95    | —         |
| <b>Populous 2 /dt</b>                      | 69,95  | *79,95 | 69,95    | —         |
| Power Monger /dt                           | 59,95  | *79,95 | 69,95    | —         |
| Power Monger Data Disk /dt                 | 39,95  | —      | 39,95    | —         |
| <b>Railroad Tycoon /dt</b>                 | 79,95  | 89,95  | 79,95    | —         |
| <b>Realms /dt</b>                          | 72,95  | *72,95 | 72,95    | —         |
| Red Baron /dt                              | 79,95  | 89,95  | —        | —         |

|   | AMIGA | IBM-PC | ATARI ST | C 64 Disk |
|---|-------|--------|----------|-----------|
| Robocod /dt                                   | 59,95 | —      | 59,95    | —         |
| Secret of Monkey Island /dt                   | 69,95 | 89,95  | 69,95    | —         |
| <b>Secret of Monkey Island 2 /dt</b>          | —     | V,mö   | 89,95    | —         |
| Secret Weapons of the Luftwaffe               | —     | 89,95  | —        | —         |
| Sec Weap. Mission Disk P-38, P-80 ie          | —     | 29,95  | —        | —         |
| <b>Sec. Weap. Mission Disk. HE 162</b>        | —     | 39,95  | —        | —         |
| Secret Weapons dt. Anleitung                  | —     | 24,95  | —        | —         |
| Shadowlands /dt                               | 74,95 | V,mö   | 74,95    | —         |
| Shuttle /dt                                   | —     | 109,—  | —        | —         |
| Silent Service 2 /dt                          | 82,95 | 82,95  | 82,95    | —         |
| <b>Sim Ant /dt</b>                            | 89,95 | 89,95  | *89,95   | —         |
| Sim City & Populous /dt                       | 74,95 | 74,95  | 74,95    | —         |
| Sim Earth /dt                                 | 79,95 | 94,95  | *79,95   | —         |
| Space Quest 4 /dt                             | 74,95 | 84,95  | —        | —         |
| <b>Special Forces /dt</b>                     | 79,95 | V,mö   | 79,95    | —         |
| Starbyte No. 1 /dt                            | 66,95 | 74,95  | 66,95    | 49,95     |
| Starbyte Super Soccer /dt                     | 66,95 | 74,95  | 66,95    | 49,95     |
| Star Flight /dt                               | 29,95 | 29,95  | 29,95    | 19,95     |
| Starlight 2 /dt                               | 59,95 | —      | —        | —         |
| Storm Master /dt                              | 69,95 | 72,95  | 69,95    | —         |
| <b>Teenage Mutant Hero Turtles 2 /dt</b>      | 59,95 | 69,95  | 59,95    | 44,95     |
| The Simpsons /dt                              | 59,95 | 64,95  | 59,95    | 42,95     |
| Their finest hour /dt                         | 69,95 | 69,95  | 69,95    | —         |
| Their finest hour Mission Disk /dt            | 32,95 | 32,95  | 32,95    | —         |
| Turricane 2 /dt                               | 59,95 | —      | 59,95    | 39,95     |
| <b>Ultima 6 /dt</b>                           | 72,95 | 79,95  | *72,95   | 59,95     |
| Ultima 7 /dt                                  | —     | 89,95  | —        | —         |
| Ultima Underworld                             | —     | 84,95  | —        | —         |
| <b>Ultima Trilogy (4, 5 + 6) /dt</b>          | —     | 89,95  | —        | 74,95     |
| Uncharted Waters                              | V,mö  | 99,—   | V,mö     | —         |
| Utopia /dt                                    | 69,95 | —      | 69,95    | —         |
| <b>Vroom /dt</b>                              | 64,95 | —      | *64,95   | —         |
| Willy Beamish /dt                             | 74,95 | 84,95  | —        | —         |
| Wing Commander /dt                            | V,mö  | 79,95  | —        | —         |
| Wing Commander Secret Missions 1 o. 2         | —     | 37,95  | —        | —         |
| <b>Wing Commander Deluxe Edition /dt</b>      | —     | —      | —        | —         |
| <b>(Wing Commander 1 + Mission 1 &amp; 2)</b> | —     | 99,—   | —        | —         |
| Wing Commander 2 /dt                          | —     | 84,95  | —        | —         |
| Wing C 2 Special Operations 1                 | —     | 44,95  | —        | —         |
| Wing C. 2 Special Operations 2                | —     | V,mö   | —        | —         |
| Wing Com. 2 Speech Accessory Pack             | —     | 39,95  | —        | —         |
| Wizardry 7                                    | —     | V,mö   | —        | —         |
| Wolfchild /dt                                 | 59,95 | —      | 59,95    | —         |
| Wrestle Mania /dt                             | 59,95 | —      | 59,95    | 39,95     |



|   |             |                  |
|---|-------------|------------------|
| <b>Amberstar /dt</b>                    | <b>80,—</b> | Amiga & Atari ST |
| <b>Formula One Grand Prix /dt</b>       | <b>80,—</b> | Amiga & Atari ST |
| <b>Might &amp; Magic 3 /dt</b>          | <b>75,—</b> | Amiga            |
| <b>Secret of Monkey Island 2 /dt</b>    | <b>89,—</b> | IBM-PC           |
| <b>Special Forces /dt</b>               | <b>80,—</b> | Amiga & Atari ST |
| <b>Star Trek /dt</b>                    | <b>79,—</b> | IBM-PC           |
| <b>Treasures of the Savage Frontier</b> | <b>75,—</b> | IBM-PC           |
| <b>Ultima 6 /dt</b>                     | <b>73,—</b> | Amiga            |
| <b>Ultima 7 /dt</b>                     | <b>89,—</b> | IBM-PC           |
| <b>Ultima Underworld /dt</b>            | <b>85,—</b> | IBM-PC           |

**So könnt Ihr gleich bestellen:**

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck).  
Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei.

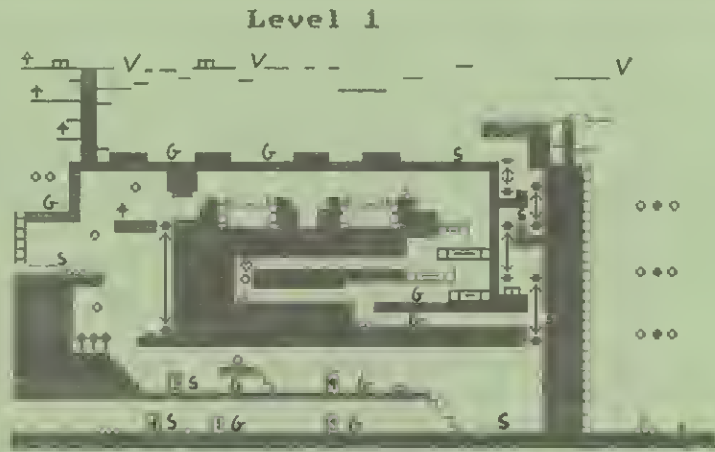
V,mö = Vorbestellung möglich

**TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88**  
**18 06 37 • 18 54 43**  
**FAX 0 28 71 / 86 31**

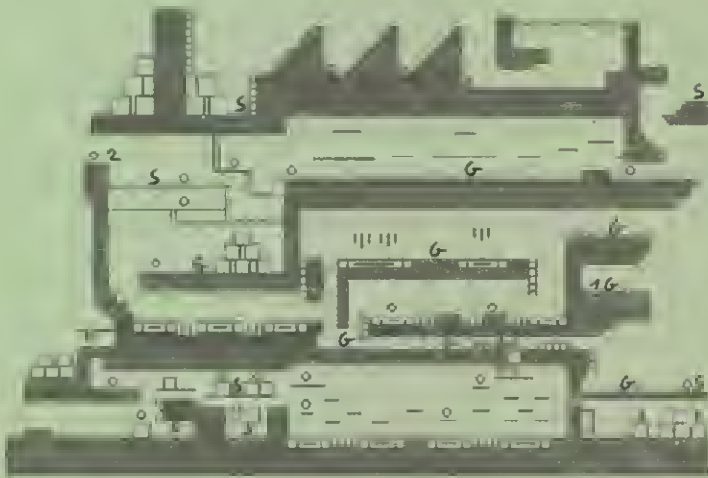
**Bachler — Computersoftware**  
**Postfach 1113 • Blücherstr. 24**  
**D — 4290 Bocholt**

# Blues Brothers

Thomas Komarek aus Andechs hat seinen Drucker qualmen lassen und alle Level von Titus Hüpf-Spiel für uns aufgezeichnet. Wer sich jetzt noch verläuft ist selber schuld. Zur Strafe sofort das Blues Brother's -Video ausleihen und auswendiglernen.



Level 2



Level 4



Level 3



# S.W.O.T.L

Christoph Franck aus Dillingen fliegt mit Tips für den Feldzug auf der Seite der Deutschen ein.

## Allgemeines:

— Mit allen Fabriken ausschließlich das modernste Flugzeug produzieren. Auch alle Engine Factories später nur Jet Engines herstellen lassen.

— Finger weg von der M163: sie ist im Campaign-Modus völlig unnützlich (Reichweite zu gering).

— Wenn die Amerikaner beginnen, Gebiete zu erobern, alle Flugzeuge aus frontnahen Flugplätzen abziehen. Wenn ein Flughafen eingenommen wird, sind auch alle Flugzeuge verloren.

## Strategic Bombing/Air Superiority On D-Day:

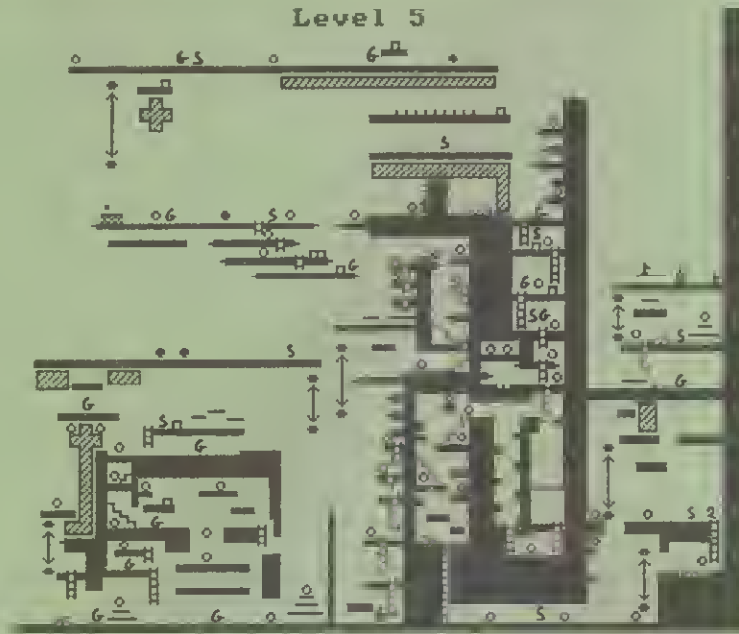
Diese beiden Feldzüge gewinnt man durch den Einsatz der V-Waffen. Also keine neuen Flugzeuge entwickeln, sondern zuerst die V1, dann die V2 bauen. Der Einsatz dieser Waffen funktioniert folgenderweise:

Vor Beginn der Mission stellt man die Anzahl der Raketen und die Abschußzeit (nach meiner Erfahrung am besten 12.00 Uhr) ein. Die Raketen möglichst gleichmäßig auf die Startplätze verteilen. Dann fliegt man die Mission ganz normal, aber am Ende hört man nicht sofort auf, sondern landet und schaltet die Zeitbeschleunigung ein. Dann kontrolliert man die Landkarte, hier sieht man, ob sich noch V-Waffen im Flug befinden. Sobald keine Rakete mehr in der Luft ist (kann durchaus bis 4.00 Uhr dauern), kann man die Mission beenden. Auf keinen Fall eher — sonst sind die Raketen verloren.

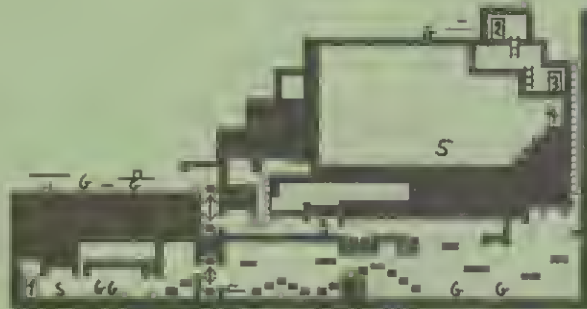
## Final Victory:

Hier kann man keine V-Waffen mehr einsetzen, da die Amerikaner alle Abschußbasen erobert haben. Nur die anfliegenden Bomber abzuschließen bringt auch nichts, denn mit der Zeit werden die Amerikaner übermächtig. Was also tun?

Zuerst läßt man sämtliche Raffinerien nur Jet/Aviation Fuel produzieren, denn den Gasoline-Level kann man nicht über dem vorgeschriebenen Niveau halten. Alle Forschungseinrichtungen sollten den GO229 entwickeln, selbst wenn man nicht die ME163/ME262 entwickelt hat. Sobald man den GO229 hat, sollte man ihn in allen Fabriken.pro-



Level 6



- n = Kiste
- o = Platten
- = -Platten
- = Boden, durch den man gehen kann
- x = Sprungfeder
- ▲ = Regenschirm
- ♥ = Herz
- † = Luftballon
- G = Gegner
- S = Gegner, der schießt
- = Feuer, Spitzen ...
- ~ = Wasser
- ▨ = Gitter
- ☉ = Vogel
- ↑↓ = Aufzug

Level 1

- 1:
- 2: Gegner
- 3: 18 Platten
- 4: Gegner
- 5: gesuchter Gegenstand

Level 2

- 1: Leben
- 2: gesuchter Gegenstand

Level 3

- 1:
- 2: schießender Gegner
- 3: 56 Platten
- 4: zu 5
- 5: zu 4
- 6:
- 7: gesuchter Gegenstand
- 8: Hebel zum Öffnen von 9
- 9: Tür, öffnen durch 8
- 10: Hebel zum Öffnen von 11
- 11: Tür, öffnen durch 10.

Level 4

- 1: zu 2
- 2: zu 1
- 3: Herz
- 4: zu 7
- 5:
- 6: 6 Platten
- 7: zu 4
- 8: Leben
- 9: gesuchter Gegenstand

Level 5

- 1: gesuchter Gegenstand
- 2: Leben

Level 6

- 1: zu 2
- 2: zu 1
- 3: zu 4
- 4: zu 3
- 5: Ziel





# NLEITUNGEN (je 25,-) • KOMPLETT ÖSUNGEN (je 15,-) • LÄNE (je 15,-) - IN DEUTSCH

|  |  |                                     |                                  |  |  |
|--|--|-------------------------------------|----------------------------------|--|--|
| 20 000 Meilen unter dem Meer<br>640 Attack Submarine | Conquests Of The Long Bow<br>Conq. Of The Longbow - PC VGA     | Lord Fantasy Legend<br>Fire Brigade | King's Quest 8<br>King's Quest 8 | Wing Commander<br>Wing Commander                               | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture |
| Ad Lib. Soundcards<br>Adventure Of Ink (7848 7)      | Conq. Of The Longbow - PC VGA<br>Conq. Of The Longbow - PC VGA | Flugsimulator 3<br>Flugsimulator 4  | King's Quest 8<br>King's Quest 8 | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture |
| Ad Lib. Soundcards<br>Adventure Of Ink (7848 7)      | Conq. Of The Longbow - PC VGA<br>Conq. Of The Longbow - PC VGA | Flugsimulator 3<br>Flugsimulator 4  | King's Quest 8<br>King's Quest 8 | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture |
| Ad Lib. Soundcards<br>Adventure Of Ink (7848 7)      | Conq. Of The Longbow - PC VGA<br>Conq. Of The Longbow - PC VGA | Flugsimulator 3<br>Flugsimulator 4  | King's Quest 8<br>King's Quest 8 | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture |
| Ad Lib. Soundcards<br>Adventure Of Ink (7848 7)      | Conq. Of The Longbow - PC VGA<br>Conq. Of The Longbow - PC VGA | Flugsimulator 3<br>Flugsimulator 4  | King's Quest 8<br>King's Quest 8 | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture | Star Trek: The Motion Picture<br>Star Trek: The Motion Picture |

## DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (fast) ALLE HIER ANGEBODTEN SPIELE NATÜRLICH MIT DEUTSCHER ANLEITUNG ODER KOMPLETT IN DEUTSCH!

| die weiteren Plätze |  | AMIGA | C 64 | ATARI ST | IBM-PC |
|---------------------|--|-------|------|----------|--------|
| 4.                  | Indiana Jones 4 (kpl. engl. mit Diskettekarte 1 dt. Version) | ---   | ---  | ---      | 79,95  |
| 5.                  | Wing Commander 2 kpl. dt.                                    | ---   | ---  | ---      | 94,95  |
| 6.                  | Ultima 7 mit dt. Anl.  | ---   | ---  | ---      | 89,95  |
| 7.                  | Eye Of The Beholder 2 kpl. dt.                               | 84,95 | ---  | ---      | 84,95  |
| 8.                  | Duck Rogers 2 - Matrix Cubed kpl. dt.                        | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| 9.                  | Eye Of The Beholder 1 kpl. dt.                               | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| 10.                 | Monkey Island 1 kpl. dt.                                     | 74,95 | ---  | ---      | 74,95  |



**ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!**  
Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung einfach den "Software-Test" und für 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

**Ein heißer Tip!**  
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant ausnahmsweise Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

### MAN SPRICHT DEUTSCH! AKTUELLE SPIELESOFTWARE BEI CPS

unser Angebot in Software mit deutscher Anleitung oder komplett deutsch!

| Programm          | Typ | Amiga | C-64 | Atari ST | IBM-PC |
|-------------------|-----|-------|------|----------|--------|
| 11 Great Gamen    | COM | 89,95 | ---  | ---      | 89,95  |
| 2 Hat 2 Hoolah    | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| 4 Wheel Drive     | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| 56 American       | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Abendessen Plaus  | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Ac Of The Pacific | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick           | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 2         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 3         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 4         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 5         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 6         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 7         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 8         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 9         | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 10        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 11        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 12        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 13        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 14        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 15        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 16        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 17        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 18        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 19        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |
| Am Kick 20        | COM | 79,95 | ---  | ---      | 79,95  |

### HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

**VERSANDKOSTEN INLAND**  
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ... 5,-  
bei Versand per Nachnahme ... 10,-  
die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:  
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ... ab 45,-  
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ... ab 100,-

**VERSANDKOSTEN AUSLAND**  
bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte ... 12,-  
bei Versand per Nachnahme ... 25,-

**ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT**

**SIE ERREICHEN UNS PER POST**  
CPS FRANK HEIDAK  
BÜRGERSTRASSE 8 - 10  
5000 KÖLN 1

**PER TELEFON**  
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

**PER TELEFAX**  
0221 / 25 69 86

**LADENLOKAL "CRAZY STORE"**  
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

**GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:**

ComputerTyp .....  
Name .....  
Straße .....  
PLZ/Dt .....  
Telefon .....  
Kreditkartenfirma .....  
Karten-Nr. ....

a l o p a a Prg a Test a Zub  
a l o p a a Prg a Test a Zub  
a l o p a a Prg a Test a Zub  
a Kundenmagazin (kostenlos)

**AUFTRAGGEBER**

ComputerTyp .....  
Name .....  
Straße .....  
PLZ/Dt .....  
Telefon .....  
Kreditkartenfirma .....  
Karten-Nr. ....

**AMERICAN EXPRESS**  
**Cardes Welcome**  
**VISA**

P 09/92

schickt einen der Charaktere in den Teleporter. Den Schlüssel in der Ecke solltet Ihr aufnehmen. Trinkt ein Schlückchen, betätigt den Schalter in der Ecke und verlaßt den Raum durch den Teleporter. Öffnet das Fallgatter mit dem neuen Schlüssel. Um den Schalter, auf dem "Nicht ziehen" steht, solltet Ihr einen Bogen machen (sonst warten noch mehr Überraschungen auf Euch).

Trinkt etwas und sammelt die Nahrungsmittel ein. Nun müßt Ihr alles über die mittlere Grube werfen — der Schalter dort arbeitet mit Gewicht und läßt das Loch verschwinden. Löscht alle Lichter (hier gibt es eine Lichtfalle!) und nehmt die Kiste aus dem Alkoven (mit Hilfe des Zauberbuchs und des Schlüssels). Den Raum müßt Ihr folgendermaßen verlassen: Benutzt den Schlüssel mit dem Fallgatter, postiert ein Paar der Charaktere auf dem vorderen, das andere Paar auf dem hinteren Schalter. Die hinteren beiden Charaktere werden nun in den angrenzenden Raum teleportiert, wo Ihr sie zunächst auch lassen solltet!

Mit dem ersten Paar geht Ihr durch die nun offene Tür. Sammelt die Kiste ein und stellt Euch auf den Schalter. Nun geht Ihr zurück und befreit das andere Paar. Um an den Schlüssel zum Ausgang zu kommen, müßt Ihr Euch wieder einmal mit einem Skelett befassen. Verlaßt anschließend den Raum und schließt Euch wieder der Party an.

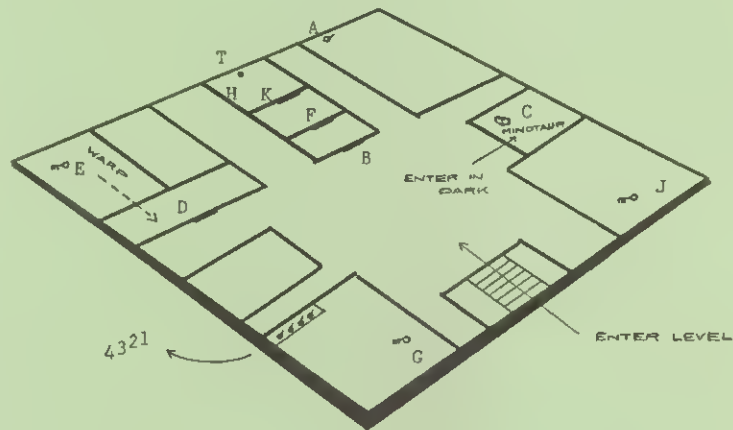
Beseitigt beide Skelette und betätigt den geheimen Schalter, der die nächste Tür öffnet. Nehmt den Schild und geht an der Figur vorbei ins Dunkel. Hier befinden sich zwei Gruben. Wenn Ihr einen Feuerball werft, wird ein Licht-Teleporter am Ende des Korridors aktiviert — die Gruben verschwinden! Nun könnt Ihr das Schloß und das Fallgatter öffnen. Die Walküre solltet Ihr mit Feuerbällen bekämpfen. Kauft irgendeinen Gegenstand (empfehlenswert ist die dritte Kiste) und geht dann durch die Tür. Hier muß sich wieder jemand auf den Schalter stellen.

Auf dem Altar könnt Ihr alle "aufgebrauchten" Items wieder mit neuer Kraft auffüllen — es ist auch möglich, Charaktere aus den "ewigen Jagdgründen" zurückzuholen.

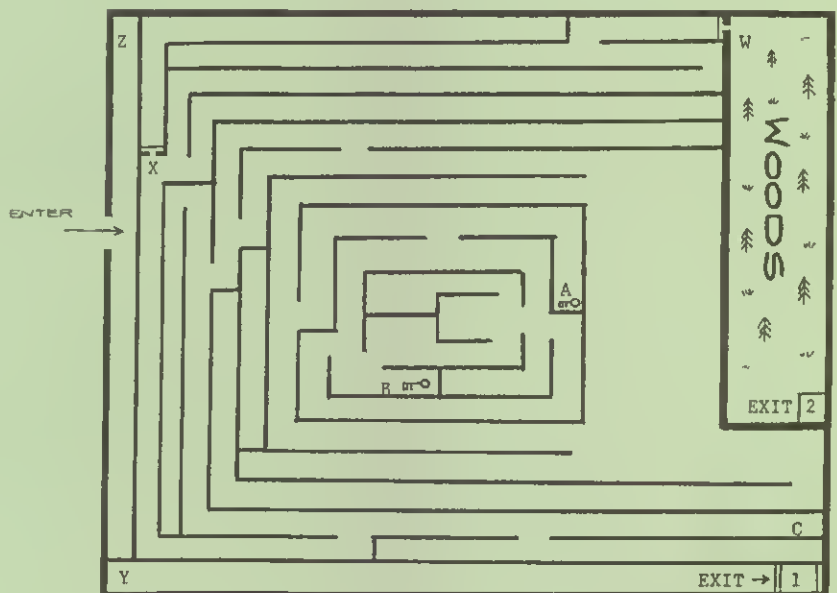
Genehmigt Euch ein Schlückchen, betätigt den Schalter und verlaßt den Raum, indem Ihr beide Schalter an der Außenseite der Tür benutzt.

Die Walküren könnt Ihr ent-

## Level 6

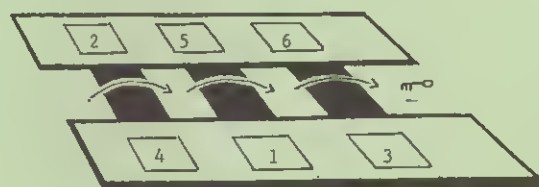


## Level 7

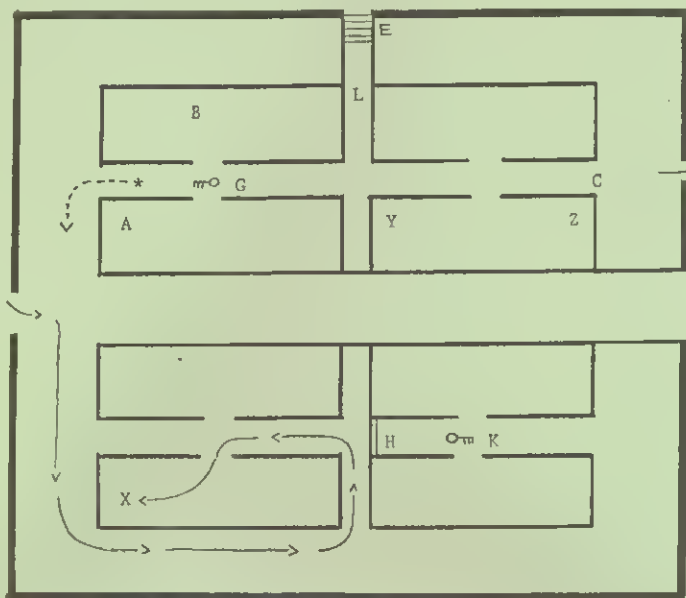


## Level 8

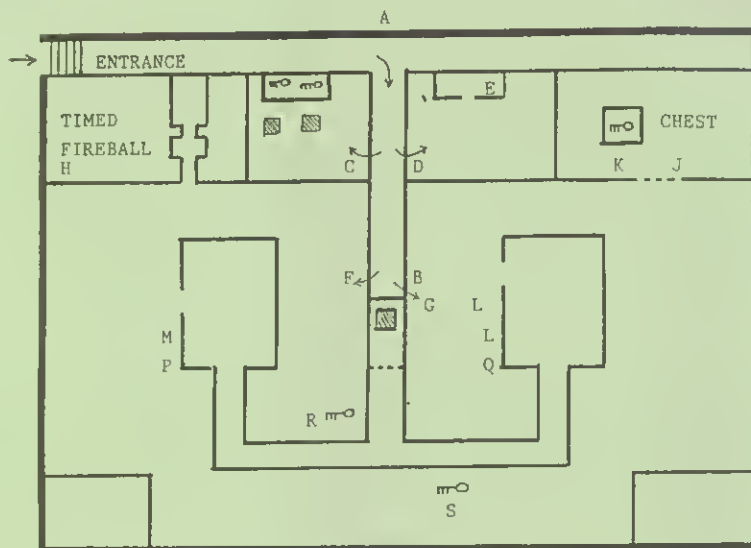
1. CAPRICORN
2. AQUARIUS
3. PISCES
4. AIRES
5. TAURUS
6. GEMINI



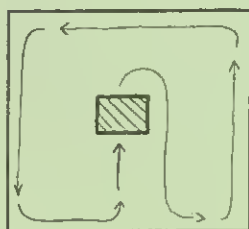
### Level 9



### Level 10



### Level 11



weder umgehen oder töten. Dann sammelt Ihr die Goldmünze ein und öffnet die nächste Tür mit ihr — oder stellt Eure Charaktere vor dem Schild "Says nothing. Reveals much" auf. Nun öffnet sich eine geheime Wand und Ihr tretet ein. Die Kiste, die Ihr hier seht, wird mitgenommen. Dann dürft Ihr wieder einmal den Schalter betätigen, um die Doppeltüren zu öffnen. Hier muß sich die Party aufteilen: ein Charakter geht nach rechts, die Treppen herunter; die anderen nehmen die linke Treppenflucht zum Level 4.

#### Level 4 — "The Prison":

Der einzelne Charakter marschiert so lange, bis er an einen Brunnen kommt (Sackgasse!). Die anderen drei finden einen Geheimschalter zwischen der zweiten und der dritten Fackel an der Wand. Um die Bodenschalter müßt Ihr Euch hier nicht kümmern. Betätigt den Schalter und führt das einzelne Partymitglied wieder Eurer Party zu, nachdem die Wand sich aufgetan hat und Ihr alle Items eingesammelt habt. Weiter geht's — den Korridor entlang. Vermeidet hier den letzten Bodenschalter — er wird Euch zurück"warpen". Jeder sollte nun die "This message is for everyone"-Nachricht lesen. Verwendet Eure Münzen und wartet ein wenig, bis eine Kiste erscheint (die Ihr natürlich einsammelt). Drei aus Eurer Party müssen jetzt wieder auf die Bodenschalter. Sie werden dabei zwar gekidnappt, aber das soll Euch hier nicht weiter beunruhigen — Ihr seht sie später wieder. Allerdings solltet Ihr darauf achten, daß Euer verbleibender Krieger mindestens ein Magie-Level von 4 besitzt. Seht Euch auch die anderen drei noch genauer an, einer davon wird seine Mitinsassen unschädlich machen müssen. Seid Ihr in den Zellen angekommen, paßt auf die Ratten auf! Wasser und Brot ist vorhanden und kann besorgt werden, indem man den Schlüssel am Eingang der "Brot und Wasser"-Zelle an sich bringt.

Der Charakter, der jetzt noch frei herumläuft, steckt den Schlüssel ein, der ihm gerade erschienen ist und öffnet die Tür links. Hier könnt Ihr einen Wasserball-Zauber einheimsen. Trinkt einen Schluck und geht weiter den Korridor herunter. Schlüpf durch den Spalt in der Wand und bekämpft den Feuerdämon mit den Wasserbällen. Wenn er stirbt, wird sich eine Zelle öffnen und einer der drei Charaktere ist wieder frei.

Verläßt den Raum so, wie Ihr ihn betreten habt, geht aber nun nach links, betätigt den Schalter am Fallgatter und betretet den Raum.

Der Schalter hat den Teleporter für eine kurze Zeitspanne aktiviert. Werft Gegenstände in den Teleporter — sie werden zum Bodenschalter transportiert, der die Gruben verschwinden läßt. Dann sammelt Ihr die Items wieder ein und betätigt den Schalter, der die Zelle öffnet. Nun könnt Ihr die Zelle mit drei Charakteren verlassen.

Wendet Euch nach links (aus der Perspektive Eurer Charaktere) und geht den neuen Korridor bis zu der T-Kreuzung. Hier solltet Ihr Euch ebenfalls links halten. Betätigt den Schalter und beseitigt den Minotaurus. Sammelt die Kiste ein, sie enthält einen Schlüssel und Münzen. Der Schlüssel öffnet die letzte Zelle. Vergeßt nicht den Schlüssel in dieser Zelle (bei der Tür!!! Verläßt den Raum und wendet Euch nach rechts. Steckt den Zellschlüssel in das Schloß und betretet den Speisesaal. Ein Schalter in der Ecke wird die Tür öffnen. Nun könnt Ihr ein paar Lebensmittel kaufen und wieder eine Kiste in Euren Besitz bringen. Trinkt ein wenig und geht in den Hauptschalterraum. Hier solltet Ihr es unbedingt vermeiden, Schalter 4 zu betätigen, sonst laßt Ihr die Monster rein!!! Der Minotaurus in diesem Raum muß beseitigt werden. Dann betätigt die Schalter 1, 2 und 3, die wieder Türen öffnen. Den Schlüssel solltet Ihr einsammeln, indem Ihr jemanden hinschickt und wartet, bis der Schlüssel erscheint (nicht "choose key"). Öffnet nun den letzten Raum mit dem Schlüssel und steigt hinunter zum 5. Level.

#### Level 5:

Öffnet die Tür, indem Ihr den Schalter betätigt und schickt einen Kämpfer in den Raum. Die Fotolinse nimmt ihn wahr und öffnet die Türen, hinter denen die Monster lauern. Versucht sie jeweils einzeln zu bekämpfen und paßt auf die Feurädämonen auf — sie bringen durch ihr Licht die Fotolinsen dazu, alle Monster auf einmal freizulassen.

Einer der Feurädämonen ist im Besitz des Schlüssels für den Ausgang. Macht den Dämon unschädlich und schleust die gesamte Party durch. Jetzt könnt Ihr wieder Eure Münzen sinnvoll verwenden und die Altäre benutzen. Anschließend versorgt Ihr Euch mit Erfri-

schungen und schickt Eure Charaktere in den Teleporter (nicht vergessen: Gegenstand auf dem Bodenschalter zurücklassen!). Löscht alles Licht und geht durch den neuen Teleporter. Nun betretet Ihr den "One Each"-Raum. Schickt Eure Männer nacheinander in den Korridor. Bekämpft das Skelett und nehmt den Schlüssel in Euren Besitz.

Für diesen Korridor gelten folgende Schloß-Schlüssel-Kombinationen:

- Schlüssel 1 — Schloß 4
- Schlüssel 2 — Schloß 3
- Schlüssel 3 — Schloß 2
- Schlüssel 4 — Schloß 1

Ihr könnt die Schalter an der Außenseite benutzen, um die Charaktere auf der anderen Seite zu befreien. Um diese Aufgabe zu lösen, werden nicht alle vier Schlüssel benötigt.

Um auch den nächsten Korridor erfolgreich zu lösen, braucht Ihr zwei Teams aus je zwei Charakteren, die sich gegenseitig helfen sollen. Benutzt die folgende Kombination:

- Schalter 1 schließt Grube A
- Schalter 2 schließt Grube B

Schleust jedes Partymitglied durch, stellt Euch auf den Bodenschalter und geht durch das Fallgatter. Geht zu den "Mystery Tour"-Schaltern und betätigt die Schalter:

- A — Betätigt beide Fotorezeptoren.
- B —

Sammelt den Schlüssel ein, löscht alle Fackeln und verschwindet.

C — Nehmt die Kiste in Besitz, tötet das Skelett und hinterläßt alle Items bei "Please give generously". Geht durch die Tür und weiter durch eine zweite (Items können zwar nicht mitgenommen werden, Ihr werdet sie aber draußen wiederfinden).

#### D —

Sammelt die Kiste ein und werft einen Feuerball in die Richtung des Pfeils. Durch einen Warp X-Y-Z wird sich die Tür öffnen.

Benutzt die eingesammelten Schlüssel an den 3 Schließern und wartet, bis sich die Türen öffnen. Dann begeben Ihr Euch zum Level 6.

#### Level 6:

In diesem Level findet Ihr wieder eine Anzahl von Schlüsseln und Schaltern, die Türen im gesamten Level öffnen.

Die Zeichnung sollte klarmachen, was genau was bewirkt:

- Schalter A öffnet Tür B.
- Wenn Ihr Tür D durchschritten habt, werft Feuerbälle den

Korridor hinunter, bis Schlüssel E erscheint.

— Schlüssel E öffnet Schloß F.  
— Um in diesen Raum zu gelangen und den Schlüssel zu erhalten, müßt Ihr die Schalter 2-4-3-1 in schneller Abfolge betätigen.

— Schlüssel G öffnet Schloß H.  
— Nehmt Schlüssel J in Euren Besitz, er öffnet das Schloß K. Ihr braucht eine Kiste, um das Rätsel "I am one, act like 6" zu lösen.

— Verläßt den Level durch den Teleporter T.

#### Level 7 — The Maze:

(Achtung: Zeichnung ist nicht maßstabsgerecht!)

— Schalter C öffnet die Wand Z.  
— Schlüssel A öffnet die Tür Y.  
— Schlüssel B öffnet die Tür X.  
— Schloß W kann man mit dem Schlüssel am Ende des "Egyptian" öffnen.

— Sammelt Schlüssel A und B ein, öffnet die Wand mit Schalter C und geht durch Exit 1 in den Level 8.

#### Level 8 — "The Egyptian Level":

Werft 3 Münzen in den Brunnen am Ende des langen Ganges (Ihr kommt an zwei Sarkophagen vorbei). Nun geht Ihr wieder zu den Doppeltüren nahe des Einganges und betätigt den Geheimschalter. Dann drückt Ihr den nächsten Geheimschalter und betretet den "Zodiac-Room". Um den Schlüssel zu bekommen, muß man zwei der Charaktere in nachstehender Reihenfolge auf den Bodenschaltern platzieren:

1. Capricorn (Steinbock)
2. Aquarius (Wassermann)
3. Pisces (Fische)
4. Aries (Widder)
5. Taurus (Stier)
6. Gemini (Zwillinge)

Derjenige, der den Schlüssel einsammeln soll, kann jedesmal dann einen Schritt nach vorne gehen (ohne teleportiert zu werden), wenn ein Schalter aktiviert worden ist.

Nehmt den Schlüssel in Euren Besitz und geht durch die Doppeltüren. Um das "Sacrifice-Puzzle" zu lösen, plaziert einen der Charaktere ohne Items am Ende des Ganges. Nun laßt Ihr einem zweiten einen Feuerball nach ihm werfen. Der Feuerball explodiert in dem Altar und öffnet die Türen. Geht durch sie hindurch.

Werft einen Feuerball in den Teleporter, der durch den Geheimschalter "Send an appropriate sacrifice" erschienen ist. Seid dabei vorsichtig — wenn Ihr den Feuerball zu früh oder zu spät werft, erscheint er hinter Euch!

Nun müßt Ihr die Charaktere vorsichtig um die Gruben herummanövrieren (die Schalter sind hier irrelevant). In einem Alkoven, verziert mit einer Schlange und einer Fackel, findet Ihr wieder einen geheimen Schalter. Ihr befindet Euch in einem Laden. Das dritte Item solltet Ihr nicht kaufen!!!

"Read the Hieroglyphics": Schreitet erst einmal die Wände ab, die sich daraufhin hell erleuchten. Einige Schlüssel, die Euch noch fehlen, werden erscheinen. Alle 4 müssen eingesammelt werden, damit die nächsten Türen geöffnet werden können.

"Send me your champion": Betätigt die 3 Schalter und schickt Euren besten Kämpfer durch die Tür. Laßt alle seine Items zurück ("Travel light") und schickt den Krieger zum Schalter. Er wird nach jenseits der "Axe" teleportiert. Nun betätigt Ihr den Geheimschalter, betretet den Raum und macht den Minotaurus mit der Fackel unschädlich. Bringt die Kiste in Euren Besitz (sie enthält zwei Schlüssel, wovon einer für den Ausgang ist). Mit dem zweiten Minotauren verfahren wir wie eben. Die zwei Schlüssel, die Ihr jetzt noch besitzt, passen in die Schlösser bei den Stufen. Jetzt erscheint ein Teleporter, der Euch wieder in den "Send me your champion"-Raum bringt. Vereint Eure Party mit Hilfe des Teleporters, reißt Euch die Kiste aus dem Geheimraum unter den Nagel und steigt die Treppen herunter — Level 9 erwartet Euch!

#### Level 9:

Benutzt das Schachbrett, um die Schalterabfolge zu kopieren und stellt Eure Charaktere so auf, daß sie die 4 Schalter gleichzeitig betätigen können. Die nächsten Türen könnt Ihr öffnen, indem Ihr eine angezündete Fackel in die Grube werft (Lightfalls"). Löscht beide Fackeln — dann öffnen sich auch die nächsten Türen. Werft einen Feuerball in den Teleporter ganz rechts. Die Grube verschwindet und eine Wand tut sich auf. Hier geht Ihr bis "Fire Straight" und tut genau das — gerade über die Gruben. Zwei Teleporter erscheinen, mit denen Ihr über die Gruben warpen könnt.

— Lest Schild X; es wird Euch teleportieren.

— Versucht alle Schilder zu lesen, auf die Ihr stoßt: sie können Euch transportieren:

- X → Y → Z → A → B → C
- Schlüssel K öffnet Schloß L.
- Schlüssel G öffnet Tür H.
- Verläßt den Level durch E.

**Level 10:**

- Betätigt Schalter A.
- Drückt den Geheimschalter B; er öffnet die Wände C und D.
- Öffnet und passiert Tür D. Stellt Euch in der Ecke E auf. Die Wände F und G öffnen sich daraufhin.
- Schlüssel K öffnet das Schloß L und das Schloß M.
- Schloß P und Q können mit

den Schlüsseln R und S geöffnet werden.

— Öffnet die Tür. Wenn Ihr Euch entscheidet, durch P zu gehen, benötigt Ihr 2.5 kg Gewicht, falls Ihr Q wählt, braucht Ihr 3 Goldmünzen (nicht mehr!).

— Beseitigt die beiden Anubisse, sammelt die Schlüssel ein und betretet Level 11.

**Level 11 — "The Gateway":**

Benutzt alle Schlüssel, die Ihr gesammelt habt und geht von Raum zu Raum, bis Ihr zu dem letzten Teleporter kommt. Dort könnt Ihr den "Woodland Key" einheimsen und kommt im "Maze"-Level wieder an. Hinter der "Woodland"-Tür findet sich die Treppe zu Level 12. Und ab in die Höhle!

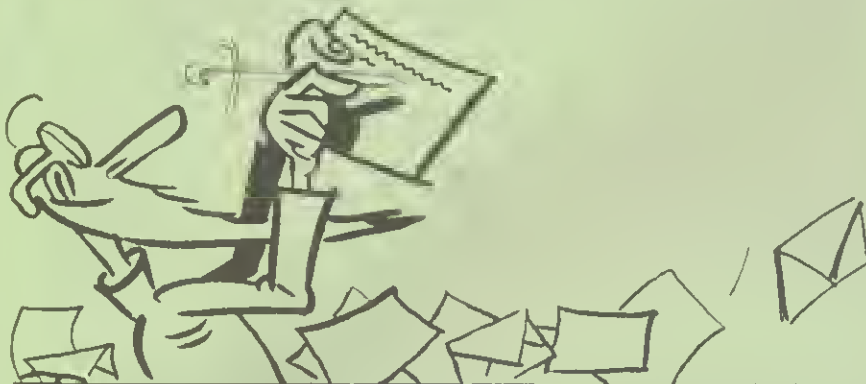
**Level 12 — "The Cave":**

Ihr verläßt diesen Level durch den Teleporter und befindet Euch im...

**Level 13 — "The Temple":**

Findet den "Overlord" (die verhüllte Figur) und beseitigt ihn. Dann nehmt Ihr seinen Schlüssel und betretet den Tempelraum.

Shadowlands ist gelöst!



**DR. BOBO ANTWORTET**

**Black Crypt**

Klaus Wenzel ist einer von vielen, der eine Frage zu Electronic Arts *Black Crypt* hat. Er steht am Anfang des zweiten Levels und kann dort das Monster nicht umhauen. Mit welcher Waffe läßt sich der Finsterling erlegen und wo findet er sie.

kenstein lebt. Genügend Abstand zwischen Tür und Frankenstein lassen. Mit Drahtschere Drähte durchschneiden.

**3. Geist im Studio:**

Bauklotz aus dem Kinderzimmer holen. Klotz ein Feld vor dem Geist ablegen. Der Geist holt sich den Klotz, dann schnell ins Zimmer.

**Die Antwort zu Elvira II**

Heinz Krause aus Duisburg kann Helmut Uhlend bei seinen Problemen mit der Horror-Lady weiterhelfen.

**1. Die Zutaten des Auferstehungspruchs:**

- Das Gehirn von Frankenstein (nicht das im Glas)
- Das Skalpell (bzw. Hirnschale von Frankenstein)
- Das Herz im Glas aus dem Labor.
- Eier aus der Küche
- Das persönliche Gebetsbuch aus der Kapelle.

**2. Das Monster vor der Tür:** Erst den Kupferstab aus dem Heizungskeller holen, auf dem Dach befestigen. Vorher Dracula mit Stimmgabel "benutzen". Mit der Leiter aus dem Kinderzimmer aufs Dach. Kupferstab befestigen. Sturmbeschwörung. Im Labor rechten Hebel drücken bis ganz oben. Linken Hebel drücken: Fran-

**Chuck Rock**

Sven Böhme aus Troisdorf ist unter die Neandertaler gefallen. Hier sein Hilferuf. Den ersten Obermott nach vier Leveln (Saurier) habe ich nach 11 Steinwürfen erledigt. Den zweiten Obermott nach weiteren vier Leveln (Säbelzahn) schaffe ich nicht! Bitte um Hilfe. Wer weiß eine todsichere Taktik?

**Imperium**

Christian Klenke aus Bielefeld hat ein kleines taktisches Problemchen. Trotz genauem Studiums der Anleitung gelingt es ihm nicht, Kampfschiffe mit einer höheren Gewichtseinheit als 100 zu entwickeln und zu bauen. Der Herstellungsplaner besitzt einen technischen Level von 107 und müßte laut Anleitung Schiffe

mit einem Gewicht von 800 bauen können. Ist das ein Programmfehler oder wo liegt die Lösung des Problems.

**Heimdall**

Jörn Trümmner aus Remscheid möchte von Euch wissen, wie es in der Welt der Menschen auf der Insel rechts oben weiter geht. Er hat schon alle anderen geschafft. Jetzt hat er dort einen Hammer entdeckt und weiß nicht so recht, was er damit anfangen kann.

**Eco Quest**

Michael Horn aus Dresden sitzt unter Wasser fest. Er hat die Stadt Eluria vorerst von ihren Problemen befreit, ist zum Riffanfang hinausgeschwommen und kommt nun bei dem

großen Statuenkopf nicht weiter. Er hat dort zwar schon allen Müll und den Spiegel gesammelt kann aber trotzdem nicht weiter nach rechts schwimmen. Wer kann an dieser etwas unübersichtlichen Stelle weiterhelfen?

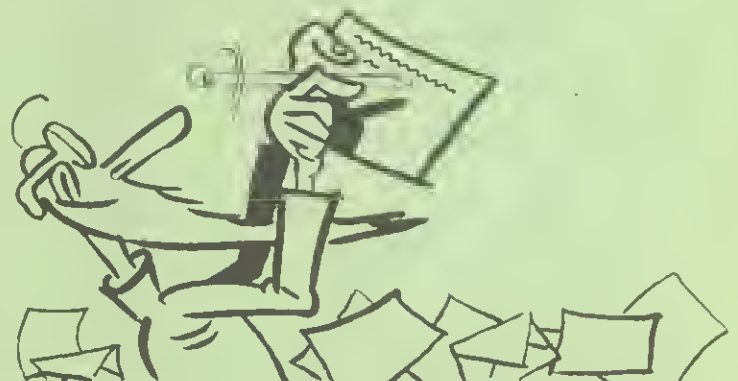
**Ultima 5**

Jürg Eglin aus Pratteln hat sich mal wieder in die verzwickte Welt von *Ultima 5* gewagt und hängt fest.

Wie kommt er an das "Sword of Cowardice"? Er hat sich erst durch das Dungeon Hythloth gekämpft und steht jetzt in der Unterwelt. Die Mystic Weapons und Armours hat er gefunden. Wozu dienen sie? Wie kommt er an die "Shard"? Er ist von einer Bergkette umgeben, die er nicht überklettern kann. (Mit dem "Grappler" geht's nicht)

**Chaos Strikes Back**

Roger Wassner aus Ludwigshafen hat sich mal wieder mit dem guten alten Lord Chaos angelegt. Hier seine Frage zu dem "Diabolic Demon Director": Wie kommt er zur Tür des "ROS" Weges? Das blaue Feld über der Plattform bzw. über dem Kontakt ist aus, trotzdem klappt es nicht.



**DR. BOBO ANTWORTET**



In diesen hitzigen Sommermonaten fällt es dem Gewohnheitsspieler immer wieder schwer, sich vor seine Konsole zu hocken, während vor dem Haus ein azurblauer Himmel und strahlender Sonnenschein warten. Doch trotz dieser wahrlich strahlenden Aussichten, kommen wir wohl von unserer Lieblingsbeschäftigung nicht los. Und so wird ein Obermütz nach dem anderen kaltgemacht — ein Spiel nach dem anderen gelöst. Anbei fällt noch der eine oder andere Cheat, die sinnloseste Lösung oder das witzigste Paßwort ab. Nehmt sogleich ein Kärtchen, schreibt Euren Tip auf und schickt es

einfach an die **POWER PLAY**. Wollt Ihr uns gar eine riesengroße Freude machen, tippt Eure Paßwörter oder Lösungen in den Speicher eines PCs (wenns nicht der eigene ist, tut's auch der vom Papa). Speichert den Text wenn möglich im *Word-Format* ab oder schickt ihn einfach als *Ascii-Text-File* auf einer Diskette an uns.

Einen verspielten Monat mit tollem Wetter, netten Partys und verteuft guten Videospiele wünscht Euch Euer

*Kurt*

## Shi Kin Joh (Mega Drive)

Für Otto Normalverbraucher aus Deutschland wirft das japanische Importmodul *Shi Kin Joh* hinsichtlich des Paßwortsystems gewaltige Fragen auf. Marcel Karpa aus Cuxhaven entschlüsselte das System und gab gleich noch einige Paßwörter dazu. Man bedient sich am besten folgenden Ablaufs:

1. Nachdem Ihr das Spiel über den fünften Menüpunkt beendet habt, zeigt das Programm eine dreizeilige Textausgabe. Das zwölfstellige Paßwort befindet sich in der mittleren Zeile.

2. Diese Ausgabe wird igno-

riert und mit dem C-Knopf bestätigt.

3. Jetzt wird das Modul nochmals von vorne gestartet, ohne das Gerät auszuschalten. Bei der "Start"-Option des zweiten Menüpunkt, für Spielbeginn mit Paßwort, anwählen.

4. In der Zeile am oberen Bildschirmrand steht nun das Paßwort. Aus den darunterliegenden vier Feldern (siehe unten: a, b, c, d) mit jeweils zwanzig Zeichen, können die einzelnen Buchstaben herausgesucht und aufgeschrieben werden. Folgendes System bietet sich an:

|                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |                 |     |
|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-----|
| a <sub>11</sub> | a <sub>12</sub> | a <sub>13</sub> | a <sub>14</sub> | a <sub>15</sub> | b <sub>11</sub> | b <sub>12</sub> | b <sub>13</sub> | b <sub>14</sub> | b <sub>15</sub> | ... |
| a <sub>21</sub> | a <sub>22</sub> | a <sub>23</sub> | a <sub>24</sub> | a <sub>25</sub> | b <sub>21</sub> | b <sub>22</sub> | b <sub>23</sub> | b <sub>24</sub> | b <sub>25</sub> | ... |
| a <sub>31</sub> | a <sub>32</sub> | a <sub>33</sub> | a <sub>34</sub> | a <sub>35</sub> | b <sub>31</sub> | b <sub>32</sub> | b <sub>33</sub> | b <sub>34</sub> | b <sub>35</sub> | ... |
| a <sub>41</sub> | a <sub>42</sub> | a <sub>43</sub> | a <sub>44</sub> | a <sub>45</sub> | b <sub>41</sub> | b <sub>42</sub> | b <sub>43</sub> | b <sub>44</sub> | b <sub>45</sub> | ... |

Level 17: a<sub>44</sub> c<sub>11</sub> c<sub>14</sub> a<sub>13</sub> a<sub>22</sub> c<sub>13</sub> a<sub>15</sub> a<sub>11</sub> b<sub>24</sub> c<sub>13</sub> c<sub>32</sub> b<sub>24</sub>  
 Level 31: a<sub>44</sub> c<sub>11</sub> c<sub>14</sub> a<sub>13</sub> a<sub>22</sub> c<sub>32</sub> a<sub>15</sub> a<sub>11</sub> b<sub>24</sub> c<sub>32</sub> c<sub>24</sub> b<sub>12</sub>  
 Level 39: b<sub>43</sub> c<sub>14</sub> c<sub>15</sub> a<sub>42</sub> b<sub>34</sub> b<sub>43</sub> c<sub>34</sub> a<sub>11</sub> d<sub>15</sub> a<sub>33</sub> d<sub>21</sub> d<sub>21</sub>  
 Level 46: a<sub>25</sub> a<sub>45</sub> b<sub>11</sub> b<sub>34</sub> a<sub>14</sub> b<sub>23</sub> a<sub>44</sub> a<sub>11</sub> c<sub>24</sub> b<sub>23</sub> c<sub>11</sub> b<sub>21</sub>

Hier einige *Shi Kin Joh*-Paßwörter

## Lemmings (Super Nintendo)

Hier noch ein Nachtrag zu den *Lemmings*-Levelcodes in der letzten **POWER PLAY**. Majer Günter aus Ried erspielte auch den Code für das letzte *Lemmings*-Level Hier ist er:

Mayem Skill Level 30:  
ZTTGRFH

## Blaster Master Boy (Game Boy)

Bombermans entfernter Verwandter *Blaster Master Boy* kann mit folgender Level-Anwahl sofort in die höheren Levels eintauchen und Bomben legen, was das Zeug hält. Drückt im Titelbild einfach A und "Start" gleichzeitig.

## Desert Strike (Mega Drive)

Wem die Wüstenhatz um den AH-64 zu schwer ist, der möge den kleinen Trick von Christian Wilhelm aus Feldkirchen ausprobieren. Er basiert scheinbar auf einem kleinen Programmierfehler. So gibt es eine Möglichkeit, feindliche Stellungen wirksam einzuzüschern und vollkommen unverletzt weiterzuflattern. Fliegt

einfach sehr langsam in Richtung Feind und ballert mit dem MG fleißig in den Sand. Irgendwann sucht sich Eure Kanone das Ziel. Im selben Moment bleibt Ihr stehen und siehe da: Ihr werdet von der feindlichen Stellung schlicht ignoriert — Millimeterarbeit vorausgesetzt.

# TIP DES MONATS

## Ax Battler (Game Gear)

Als "Tip des Monats" entpuppt sich diesmal die Mini-Komplett-Lösung des Action-Adventures *Ax Battler*. Kristian Zieger aus Oldenburg spielte die Saga aus der *Golden-Axe*-Serie durch. In den Tabellen findet Ihr zu den Gegnern und Rätseln einige wichtige Hinweise. Mit Hilfe der Paßwörter startet Ihr mit der maximalen Anzahl an Vasen und habt das Training im jeweiligen Dorf schon vollbracht.

| Gegner       | Schlagart                         | Vorgehensweise   |
|--------------|-----------------------------------|--|
| Babarian     | stärkster Schlag, den man besitzt | An einer Stelle stehenbleiben. Wenn der Gegner nahe genug ist, zuschlagen.                               |
| Neo Babarian | wie Babarian                      | wie Babarian   |
| Amazon       | wie Babarian                      | wie Babarian (wenn nötig auch angreifen)   |
| Neo Amazon   | wie Babarian                      | wie Amazon   |
| Skeleton     | wie Babarian                      | Kommt es angelaufen, ein Stück zurückgehen. Zuschlagen wenn es ganz nach hinten gelaufen ist.            |
| Neo Skeleton | "S. Swing"                        | Ein Stück zurückflitzen, wenn es angesprungen kommt. Berührt es wieder den Boden, zuschlagen.            |
| Knight       | "S.- oder U.Swing"                | An einer Stelle stehenbleiben. Hat er zweimal geschlagen, schnell vorgehen und zuhauen.                  |
| Neo Knight   | "Trackel"                         | Habt Ihr ihn getroffen, schnell zurücklaufen.  |
| Bad Bros.    | "S.- oder U.Swing"                | Kommt er angesprungen, nach links ausweichen und dann zuschlagen.  |
| D. Adder     | "S.- oder U.Swing"                | Sofort angreifen und regelmäßig zuhauen. Aufpassen, daß Ihr nicht von seiner Riesenaxt getroffen werdet. |

Alle Gegnertaktiken des *Ax Battlers* auf einem Blick





Fortsetzung von Ax Battler

| Oorf | Paßwort             | Hinweis   | Items                     |
|------|---------------------|---|---------------------------|
| 1    | NGAH-HIE! ACFA-CGAO | Mit der Bombe, die man in der "Spooky Cave" findet, sprengt Ihr Euch den Weg frei.  | —                         |
| 2    | ANMA-LJPP PLGL-DCFF | Den "Crystal" aus dem "Peninsula Tower" muß man im Norden des ersten Dorfes ins Meer schmeißen.   | Bomb                      |
| 3    | CMPJ-GOON IKMI-MAFF |   | Bomb, Crystal             |
| 4    | JOML-FBPN PIPP-IPHA |   | Bomb, Crystal, Key        |
| 5    | EHAO-KKML KKKB-IPHA | Bevor man die "Gayn Mountain" besteigt, sollte man sich die Frucht beschaffen. Die hohe Mauer zerstört man mit einer Kampftechnik.  | Bomb, Crystal, Key, Fruit |
| 6    | INMG-FFOB OGEL-MIIO | Geht über die Brücke im Nordosten des Dorfes und sucht am graien Boden nach dem "Magic Stone". Der Rest folgt im Dorf. "Ice Cliffs": Vor der ersten Lawine schnell über die Gruben springen. Bei der zweiten, kurz nachdem man den Wasserfall nicht mehr siehl, mit "Trackel" losrennen und das letzte Stück springen. "Adder's Castle": Vom Vorsprung auf die vorbeikommende Wolke hüpfen und sich so nach oben befördern lassen. Die Pfeile mit der schwächsten Magie abwehren. |                           |

Mit den Ax-Battler-Paßwörtern habt Ihr stets die höchste Anzahl an Vasen

## Tips aus der Redaktion: Tiny Toons (Game Boy)

Nachdem ich mir Konamis Prachtmodul unter den Nagel reißen konnte, ließ mich das Abenteuer um die drei Comichelden nicht mehr los. Mit den folgenden Tips dürfte das Modul auch von Vorschulkindern problemlos durchgespielt werden. Freut Euch auf die letzte Welt: Grafisch und musikalisch ein Leckerbissen. *kn*

1. Wett: Im ersten Teil muß Dizzy rekrutiert werden. Ihr findet ihn in der letzten Baumstammhöhle vor der Wand. Im nächsten Level-Abschnitt findet sich an der Decke ein Baumstamm. In dieser Höhle pendelt die Decke hoch und runter. In den Löchern kann sich geduckt werden. Hier findet sich die erste Baumstamm-

Höhle an der Decke, die ein Wettrennen beherbergt. Setzt Ihr zehn Diamanten ein, darf durch schnelles Drücken von A und B gegen drei verschiedene Toons gerannt werden. Der Bücherwurm spendiert dem Sieger Möhren oder andere Früchte (Melonen, Ananas). Das häßliche Entlein schenkt ein Extraleben, während "Litt-

le Beeper" zuerst die Energie auffrischt und bei jedem weiteren gewonnenen Rennen drei (!) Extraleben abläßt. Dementsprechend schwer ist er auch zu besiegen. Als Nachkömmling des Road Runners läuft er erst recht spät los, wetzt dann aber wahnsinnig flink über den Kurs. Mein privater Tip: Taschentuch um den Finger wickeln und über die A- und B-Taste des Game Boys rubbeln. Mit genug Vorsprung in den ersten Sekunden ist der Beeper leicht zu besiegen. So kann der Lebensvorrat auf rund 30 (für Anfänger) oder nur 10 (für Profis als Sicherheit) aufgepeppt werden. Verlaßt Ihr den Raum wieder, muß am Levelende noch Dizzy gefüttert werden und Ihr gelangt in die...

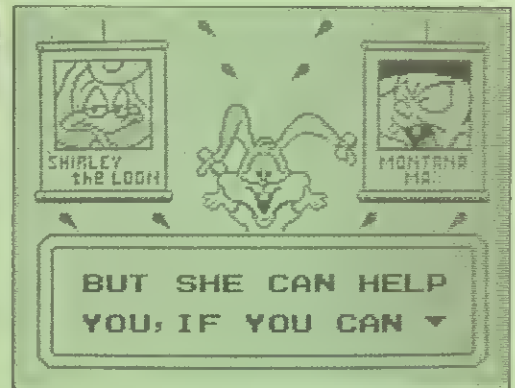
2. Welt: Die "Warp-Zone". Hier gibt's noch einige Bonusräume und Wettrennenhöhlen. Nach dem recht leicht zu findenden Ausgang folgt der nächste Level. Hier besucht Ihr die erste Baumstammhöhle an der Decke (vom Rockermaulwurf nach oben springen) und nehmt die nächste Höhle, wieder an der Decke. Hier muß "Furrball" rekrutiert werden. Ihr bekommt drei Versuche, herauszufinden in welcher Tonne sich Furrball versteckt. Schaut Euch einfach an, mit welcher Höhe und Weite er abspringt und ratet dann mindestens zweimal richtig. Jetzt in dem Röhrenlevel weiter nach rechts laufen und in die letzte Höhle an der Decke springen. Hier hilft Furrball weiter. Der folgende Zug stellt keine große Herausforderung dar (Vorsicht vor den lebenden Bonuskästen). Jetzt folgt der erste Obermotz: Arnold, the Pitbull. Wetzt er durch die Gegend, überspringt Ihr ihn. Bleibt er stehen springt Ihr auf ihn. Dieses wiederholt Ihr, bis er aufgibt.

3. Wett: Eine der etwas schwereren Welten. Im ersten Level zermalmt Ihr die größeren Feinde mit Hamtons Melone, bevor sie den Baum "schüteln". Im nächsten Level springt Ihr in die Baumhöhle an der Decke am Ende des Levels. Dort drückt Ihr den Schalter, geht wieder hinaus und nehmt die erste Baumhöhle linker Hand. Dort wieder mal die erste Baumhöhle an der Decke besuchen, Knopf drücken und frei ist die kleine Stinkfreundin. Wieder im Wald macht sie Euch mit ihrem Gestank den Weg frei. Durch die nun folgenden hydraulischen Pressen bedarf es eines guten Timings. Am Ende gibt's nochmal ein Rennen zur Lebensauffri-





Hier wirds knifflig: Von Loch zu Loch jedoch problemlos zu meistern



Babs Bunny braucht Eure Hilfe gegen Montana Max



schung. Der nun folgende Obermütz kann eigentlich als schwerster Gegner des Spiels betrachtet werden. Ist er nicht zu sehen, haltet Euch stets in der Mitte auf. Kommt er runtergehämmert, springt auf seinen Kopf bevor er den Arm ausfährt oder springt auf den Arm während er ihn ausfährt (Risiko). Nun behüpft den wandernden Kopf so oft wie möglich (dreimal je Runde sind zu machen). Zieht er das Seil ein, einfach herunterhüpfen und ins Loch stellen. Jetzt läßt der Robo seine Beinchen wandern. Ihr

**SEGA MEGA DRIVE**

- Hellfire (jp) 49,-
  - Splatterhouse II (US) 119,-
  - Tazmania (US) 99,-
  - Crackdown (jp) 49,-
  - Phelios (jp) 49,-
  - Bad D men (jp) 89,-
  - Olympic Gold (US) 99,-
  - Gynoug (jp) 49,-
  - Out Run (jp) 59,-
  - Jewel Master (jp) 59,-
  - Super Shinobi (jp) 69,-
  - Chuck Rock (US) 119,-
  - Wonderboy III (jp) 49,-
  - Dick Tracy (jp) 49,-
  - Spiderman (jp) 69,-
  - Alien Storm (jp) 69,-
  - Mercs (jp) 79,-
  - EA Hockey (DT) 99,-
  - Streets of Rage (jp) 89,-
  - Golden Axe II (jp) 69,-
  - Warrior of Rome II (US) 119,-
  - Joypad Pro-2 39,-
  - Game Adapter 29,-
- (Ermöglicht das Spielen von japanischen Modulen auf deutschen Mega Drives)

**SEGA GAME GEAR**

- Aerial Assault (US) 79,-
- GG Shinobi (jp) 59,-
- Ax Battler (US) 69,-
- Dut Run (jp) 59,-
- Ninja Gaiden (jp) 59,-
- Berlin Wall (jp) 59,-
- Crystal Warriors (US) 79,-
- Donald Duck (jp) 69,-
- Sonic the Hedgehog (jp) 69,-
- Alien Syndrome (jp) 69,-

# dynatex

- Spiderman (US) 79,-
- George Foreman's K.D. 79,-
- Olympic Gold (US) 79,-
- Wide Geer 49,-
- Paperboy 79,-
- Robo Squash 79,-
- Rygar 79,-
- Super Skweek 79,-
- Rampage 79,-
- Balman Returns 79,-
- Warbirds 79,-
- Rampert 79,-
- Ninja Gaiden 79,-
- Pacland 79,-
- Toki 79,-
- Turbo Sub 79,-
- Scrapyard Dog 79,-
- Chequered Flag 79,-
- Viking Child 79,-
- Crystal Mines II 79,-
- Hard Driving 79,-
- Robotron 79,-
- S.T.U.N. Runner 79,-
- Bill & Ted 79,-
- Awesome Golf 79,-
- Cyberball 79,-
- Xybots 79,-

**ATARI LYNX**

- Blue Lightning 69,-
- Electrocop 69,-
- Chips Challenge 69,-
- Gales of Zendocon 69,-
- Slimeworld 69,-
- Gauntlet 79,-
- Klax 79,-
- Roadblasters 79,-
- Xenophobe 79,-
- Ms. Pacman 79,-
- Zarlor Mercenary 79,-

**NEO GEO**

- NAM 1975 199,-
- Baseball Stars II 379,-
- Mutation Nation 329,-
- Magician Lord 279,-
- Top Players Golf 279,-
- Baseball Stars 279,-
- Andro Dunos 349,-
- The Super Spy 279,-
- Cyber-Lip 279,-
- Sengoku 279,-
- Ninja Combat 279,-
- Andro Dunos 349,-
- Ghost Pilots 299,-
- Alpha Mission II 299,-
- Burning Fight 299,-
- Last Resort 379,-
- King of Monsters II 379,-
- Soccer Brawl 329,-

- Robo Army 329,-
- Trash Rally 329,-
- Fatal Fury 329,-

**Nintendo SUPER FAMICOM**

- Addams Family (US) 129,-
- Hook (jp) 149,-
- Xardion (US) 129,-
- F1 Driving (jp) 139,-
- Top Racer 99,-
- Street Fighter II (US) 149,-
- Formation Soccer (US) 119,-
- Actraiser (US) 129,-
- Ghouls'n Ghost (US) 139,-
- Joe & Mac (US) 129,-
- Smash TV (jp) 99,-
- Ascii Pad 69,-
- Game Adapter 49,-
- SuperNES <-> Super Famicom

**Nintendo GAME BOY**

- Addams Family 69,-
- Track Meet 69,-
- Batman II 69,-
- Snow Brothers 69,-
- Viking Child (US) 69,-
- Wave Race (US) 69,-
- Bugs Bunny II 69,-
- Double Dragon II 69,-
- Hudson Hawk (US) 69,-
- Prince of Persia 69,-
- Battletoads 69,-
- Final Fantasy Adventure 79,-
- Final Fantasy Legend II 79,-
- Nail'n Scale 69,-
- Jack Niklaus Golf 69,-
- Pit Fighter 69,-
- Parodius (dl) 79,-
- Duck Tales 69,-
- Soccer Mania (US) 69,-
- Atomic Punk 49,-
- Cleaning Kit 18,-
- Lightboy 49,-

Versandbedingungen:  
Inland +9 DM  
Ausland nur  
Vorkasse +12 DM

Bedeutung der Kürzel:  
(jp) Japanisch  
(US) Amerikanisch  
(dt) Deutsch

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten.

Weitere Artikel und Preise bitte telefonisch erfragen.

Händleranfragen erwünscht!

**dynatex**

Versandanschrift:  
Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:  
Montags - Freitags:  
9.30 - 18.30

**dynatex**

Ladenlokal:  
Brückstraße 42-44  
4600 Dortmund 1

Öffnungszeiten:  
Montags - Freitags  
9.30 - 18.30  
Donnerstags 9.30 - 20.30  
Samstags 9.30 - 14.00

**Telefon: 0231/556140 oder 573233 · Telefax: 0231/521553**

duckt Euch im Loch und genießt die Ruhe. Kommt er jetzt wieder herunter, beginnt der Spaß mit seinem Kopf erneut. Nach ungefähr zehn Kopftreffern segnet er das Zeitliche und ihr betretet nach einer abgefahrenen Zwischensequenz die...

**4. Welt:** Hier feuert Konami eine einzige Kanonade an grafischen Gags ab. Zuerst rast Ihr mit Calamitys Fahrrad durch eine High-Speed-Runde. Dabei werdet Ihr von der allseits bekannten Tierfreundin Elmyra verfolgt. Drückt ständig nach rechts und Ihr habt nichts zu befürchten. Danach wartet Montanas Bodyguard auf Euch. Er will Euch verspeisen und wirft einige Kisten in Eure Richtung. Mit Hamton solltet Ihr einfach abwechselnd springen und Euch bücken. Kommen die Kisten gegen Ende sehr schnell, einfach ein paar Melonen loskullern lassen. Habt Ihr auch ihn besiegt, müßt Ihr eine nette Dame rekrutieren, die Euch im Endeffekt über den großen Abgrund transportiert und den Weg zu Montana freischießt. Geht in die Baumstammhöhle und hüpf von einem Gürteltier aufs nächste.

Der Baumstamm linker Hand verbirgt zwei Spielhallen und einige Diamanten. Rechts geht's zur Herzdame, die Euch gern empfängt. Nun wieder nach oben und über den Abgrund geflattert. Nun greift Montana direkt ein. Versteckt Euch vor seinem Riesenbuggy in den Löchern (bücken) und springt, wenn er nach links verschwindet, ins nächste Loch. Im nächsten Raum trifft Ihr Euch mit Montana zum absoluten End-Deal. Habt Ihr noch 500 Diamanten dabei, könnt Ihr ihm das Theater ohne Kampf abkaufen. Zuerst springt Ihr über Montana. Er bleibt stets abwechselnd links und rechts stehen. Während er dort wackelt, hüpf Ihr auf seine Birne und bleibt in der Spalte zwischen Wand und Montana stehen. Bevor er sich zur anderen Seite begibt hüpf der Bösewicht noch zweimal hin und her. Bleibt einfach in der Ecke

stehen. Hüpf er das zweite Mal auf Euch zu, solltet Ihr, kurz bevor er zur anderen Seite springt, einfach nach oben springen, um seinem nach hinten ausschlagendem Fuß zu entgehen. Nun einfach zur anderen Seite und das ganze wiederholt, bis er aufgibt.

## Spanky's Quest (Game Boy)

Die Codes zum Blasenspektakel *Spanky's Quest* sandte uns Raimund Riederer aus Kleedorf.

|                  |      |
|------------------|------|
| Turm 1:          | 0792 |
| Turm 2:          | 1263 |
| Turm 3:          | 3486 |
| Turm 4:          | 5501 |
| Turm 1, 2:       | 1992 |
| Turm 1, 3:       | 4215 |
| Turm 1, 4:       | 6230 |
| Turm 2, 3:       | 4749 |
| Turm 2, 4:       | 6764 |
| Turm 3, 4:       | 8987 |
| Turm 1, 2, 3:    | 5478 |
| Turm 1, 2, 4:    | 7493 |
| Turm 2, 3, 4:    | 0250 |
| Turm 1, 3, 4:    | 9716 |
| Turm 1, 2, 3, 4: | 0979 |

## G.G. Aleste (Game Gear)

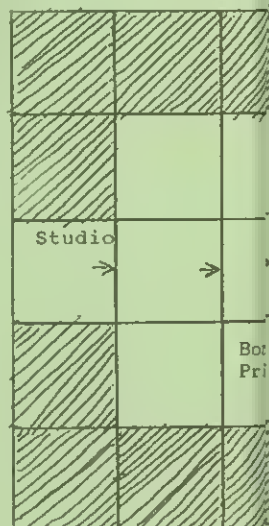
| Waffensymbol | Erklärung  |
|--------------|--|
| P            | einfacher Waffenverstärker   |
| (P)          | fulminanter Waffenverstärker   |
| L            | Laser  |
| H            | Homing Rings (Zielsuchende Ringe: wahrscheinlich Infrarot). In ausgebauter Form sind sie eine wirklich durchschlagskräftige Waffe.   |
| W            | Wave (Bögen, die schräg nach links und rechts schießen. Mit zwei (P)-Symbolen verstärkt ist diese Waffe fast unschlagbar.  |
| D            | Defence Shield (drehender Feuerwirbel um Euer Schiff). Verstärkt drehen zwei blaue Laserwirbel um Euer Schiffchen und anstatt der normalen Waffe, schießt Ihr mit einem Laser. |
| N            | Napalm Runner (Explosionsgeschosse). Verstärkt oder nicht: Sie richten einen Rieseschaden bei den Gegnern an.  |
| M            | Mag Spread (sich dreiteilender Schuß). Nicht besonders empfehlenswert.   |
| S            | Eine sich zerteilende Kugel. Ebenfalls nicht die beste Waffe.  |

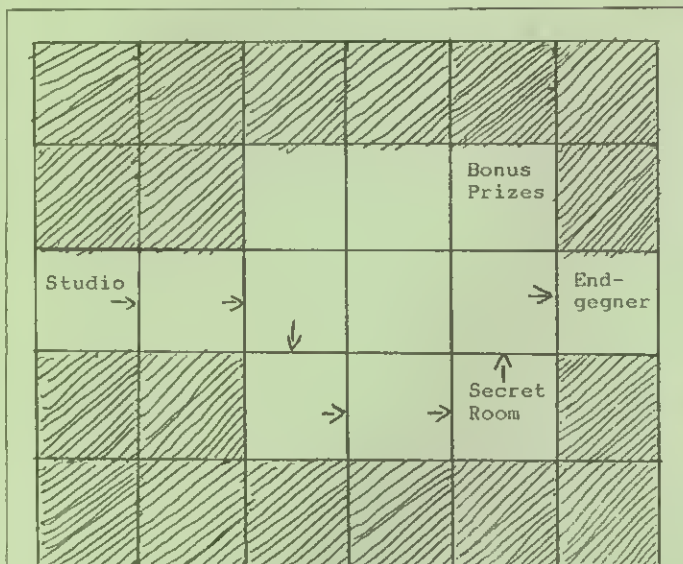
Wer mit den Waffenerklärungen der japanische Anleitung zu *Galvanic Gunner Aleste* nicht zurechtkommt, der sollte sich die Tips von Thomas Haegler aus Bretzvil zu Herzen nehmen.

## Super Smash TV (Super Nintendo)

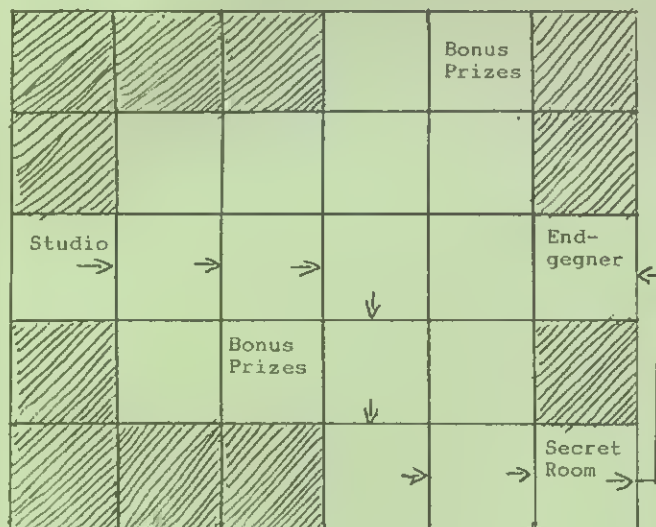
Die nützlichen Karten und Endgegnertaktiken zum Spritgetümmel *Super Smash TV* kommen von David Diemer aus Kirchheim. Folgt den Pfeilen auf den Karten. In den "Secret Rooms" gibt's die Fragezeichen. Außerdem sollten so viele Schlüssel wie möglich eingesammelt werden, denn erst zehn davon öffnen Euch den "Peasuredome-Room".

**Level-1-Endgegner:** Haltet Euch am besten im oberen Teil der Arena auf, denn dort erreicht Euch der Laserstrahl aus seinen Augen nicht. Insgesamt verwandelt Mutoid Man sich fünf Mal, bis er das Zeitliche segnet.



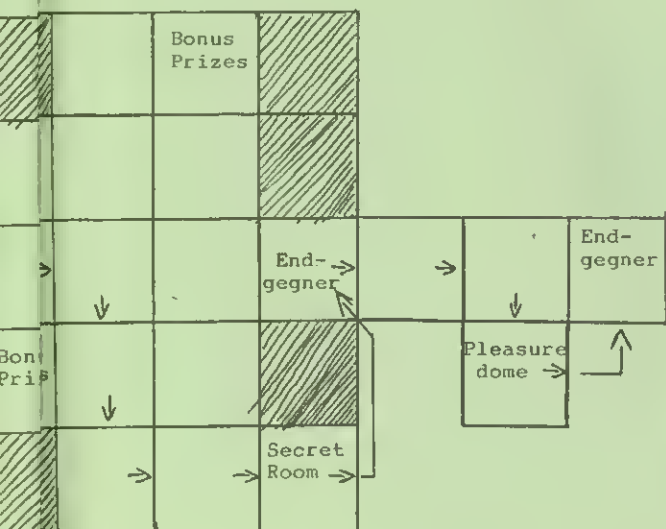


Das erste Super-Smash-TV-Level



Super-Smash-TV-Level-2

Und das letzte Super-Smash-TV-Level



# ZAPP

ROCHUSSTRASSE 11 • 6500 MAINZ  
Tel. 061 31/2304 92 • Fax 061 31/2304 93

## GAMES



### TOO HARD TO HANDLE

|                        |                         |       |
|------------------------|-------------------------|-------|
| <b>SEGA MEGADRIVE:</b> | ZELDA 3                 | 109,- |
|                        | KRUSTYS SUPER FUN HOUSE | 109,- |
|                        | FERRARI GP              | a.A.  |
|                        | OLYMPIC GOLD            | a.A.  |
|                        | SPLATTERHOUSE 2         | a.A.  |
|                        | TERMINATOR              | a.A.  |
|                        | BLACK CRYPT             | a.A.  |
| <b>SUPER NES</b>       | ZELDA 3                 | 59,-  |
|                        | STREETFIGHTER 2         | a.A.  |
| <b>GAMEBOY:</b>        | BATMAN 2                | 65,-  |
|                        | DIE NEUESTEN HITS       | a.A.  |
| <b>GAMEGEAR:</b>       | OLYMPIC GOLD            | a.A.  |
|                        | DIE NEUESTEN HITS       | a.A.  |
| <b>NEO GEO:</b>        | LAST RESORT             | 379,- |
|                        | SOCCER BRAWL            | 329,- |

Ladengeschäft und Versand. Besuchen Sie unser neues Ladenlokal.  
Eröffnungsangebote für alle Systeme!!!!

# FANDANGO

Videogames

Neu: TURBO GRAFX 16  
die amerikanische PC-Engine!

Inh. Josef Rösch  
Kirchenplatz 2  
8950 Kaufbeuren  
Telefon 08341/14053  
Fax: 08341/14127

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren  
Händleranfragen erwünscht

|                  |       |                         |       |
|------------------|-------|-------------------------|-------|
| Devil Crash      | 99,-  | Super Star Soldier      | 99,-  |
| Alien Crash      | 99,-  | PC-Kid 1                | 119,- |
| Cadash           | 119,- | Talespin                | 119,- |
| Splatterhouse    | 119,- | Neutopia                | 99,-  |
| Gunhead          | 99,-  | Nectaris                | 119,- |
| Parasol Stars    | 119,- | Aero Blasters           | 119,- |
| TV. Sp. Footb.   | 109,- | Grundgerät inkl. Japan- |       |
| TV. Sp. Hockey   | 109,- | adapter und Spiel       | 349,- |
| TV. Sp. Basketb. | 109,- | PC-Engine GT            | 599,- |

Irrtum u. Preisänderung vorbehalten.  
Versandkosten per Nachnahme 8 DM.

SEGA MEGA DRIVE, SUPER FAMICOM, NEO GEO,  
PC-ENGINE, HANDHELDS usw...

IMPORTE - NEUHEITEN



**Flashpoint**  
Elektronik & Spiele  
Vertriebs GmbH  
Hamburger Straße 68  
2360 Bad Segeberg

FLASHPOINT HAT'S

|                         |                       |
|-------------------------|-----------------------|
| <b>MEGA DRIVE</b>       | <b>SUPER NINTENDO</b> |
| Chuck Rock us           | 119,94                |
| Warriors of R. us       | 129,94                |
| <b>Desert Strike</b> us | 119,94                |
| Thunderforce III us     | 99,94                 |
| Tazmania us             | 99,94                 |
| Klax us                 | 59,94                 |
| Afterburner II jap      | 79,94                 |
| Hellfire jap.           | 59,94                 |
| <b>Super Nintendo</b>   |                       |
| Deutsche Version        | 319,94                |
| US-D-Adapter            | 59,94                 |
| Streetfighter us        | 149,94                |
| PGA-Tour- Golf us       | 119,94                |
| Arcana us               | 119,94                |
| F-Zero us               | 109,94                |
| Super Soccer us         | 109,94                |
| S. Battle Tank us       | 119,94                |

Händleranfragen erwünscht  
Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil

# 0 45 51 / 40 97

Fordern Sie das neue FLASHPOINT - Videospiele - Magazin an.  
Senden Sie einen adressierten und frankierten A5 Rückumschlag mit  
der Angabe Ihres Systems und DM 2,- in Briefmarken an unsere

**Level-2-Endgegner:** Ver-nichtet die Panzerung von Scarface und verunstaltet sein Gesicht mit dem "Rapid Fire High-Power Grenade Launcher", bis es sich in einen Totenkopf verwandelt. Weicht dann ihm und den Sternen, die gezielt aus seinen Augen hervorschießen, aus und ballert auf den guten Scarface alle Extrawaffen, die Ihr in die Finger bekommt.

**Level-3-Endgegner:** Bleibt wieder im oberen Teil der Arena und schießt auf die Kobras. Paßt aber auf die Räder auf, die im Raum herumdüsen. Nach einiger Zeit fallen sie in sich zusammen.

**Super-Trooper-Obermoltz "M.C. Mayhem":** Greift bei ihm auf die gleiche Taktik zurück mit der Ihr schon Mutoid Man besiegt habt. M.C. Mayhem ist schneller und steckt auch wesentlich mehr ein.

## James Pond 2: Codename Robocod (Mega Drive)

Und Majer Günter zum zweiten: Im zweiten Teil um den Unterwasseragenten *James Pond* dürfen mit folgender Kombination alle Levels ange-wählt werden.

Drückt im Titelbild einfach A, C, Unten, Links und dann "Start".

## Star Parodier (PC-Engine- CD-Rom)

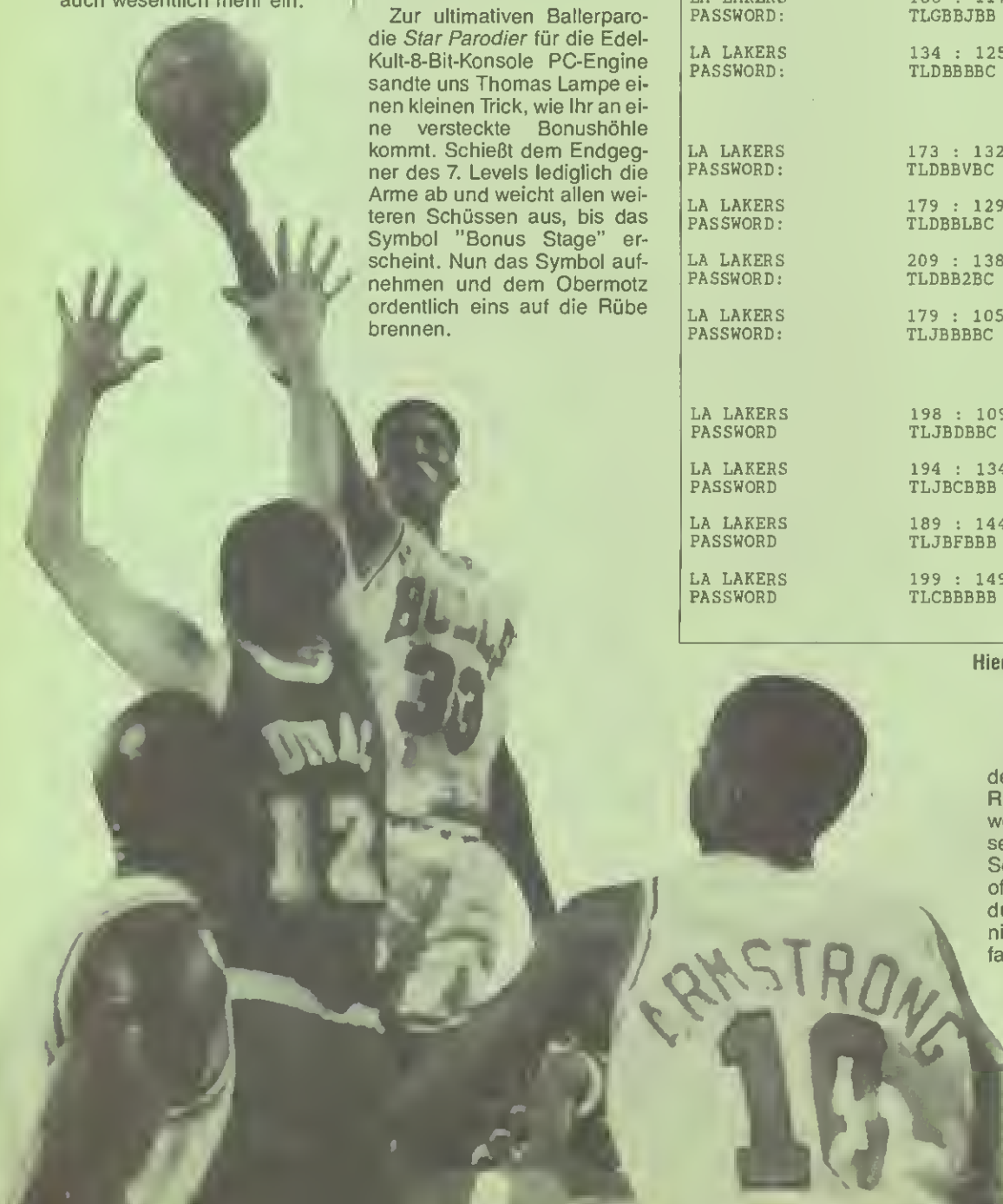
Zur ultimativen Ballerparodie *Star Parodier* für die Edel-Kult-8-Bit-Konsole PC-Engine sandte uns Thomas Lampe einen kleinen Trick, wie Ihr an eine versteckte Bonushöhle kommt. Schießt dem Endgegner des 7. Levels lediglich die Arme ab und weicht allen weiteren Schüssen aus, bis das Symbol "Bonus Stage" erscheint. Nun das Symbol aufnehmen und dem Obermoltz ordentlich eins auf die Rübe brennen.

## Bulls versus Lakers (Mega Drive)

| PLAYER 1               | ENDSTAND              |      | COMPUTER      |
|------------------------|-----------------------|------|---------------|
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 164 : 124<br>TLBBBCBD | HOME | PHOENIX SUNS  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 123 : 119<br>TLBBBVC  | HOME | PHOENIX SUNS  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 156 : 121<br>TLBBBCVD | AWAY | PHOENIX SUNS  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 144 : 130<br>TLGBBBB  | AWAY | PHOENIX SUNS  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 153 : 135<br>TLGBBGBC | HOME | GOLDEN STATE  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 140 : 132<br>TLGBBBB  | HOME | GOLDEN STATE  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 166 : 117<br>TLGBBJBB | AWAY | GOLDEN STATE  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 134 : 125<br>TLDBBBBC | AWAY | GOLDEN STATE  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 173 : 132<br>TLDBBVBC | HOME | HOUSTON ROCK. |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 179 : 129<br>TLDBBLBC | HOME | HOUSTON ROCK. |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 209 : 138<br>TLDBB2BC | AWAY | HOUSTON ROCK. |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 179 : 105<br>TLJBBBB  | AWAY | HOUSTON ROCK. |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 198 : 109<br>TLJBDBBC | HOME | ATALANTA HA.  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 194 : 134<br>TLJCBBB  | HOME | ATALANTA HA.  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 189 : 144<br>TLJFBBB  | AWAY | ATALANTA HA.  |
| LA LAKERS<br>PASSWORD: | 199 : 149<br>TLCBBBB  | AWAY | ATALANTA HA.  |

Hier alle Paßwörter der *Bulls versus Lakers-NBA-Playoffs*.

Kaum ist die Basketballhitz in den USA erschienen, wird die Redaktion auch schon mit Paßwörtern überhäuft. Nicola Biassella aus Winterthur in der Schweiz spielte die NBA-Playoffs mit den "L.A. Lakers" durch. Wer mit einem Gegner nicht fertig wird, benutzt einfach das Paßwort.



GREENPEACE



HAMBURG

Ich möchte mehr über Greenpeace wissen!  
Für Ihre Kosten habe ich 3,60 DM in Briefmarken beigelegt:

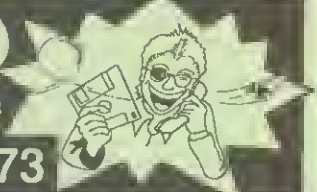
Vorname, Name  
 Straße, Hausnummer  
 Postleitzahl, Ort, Zustellpostamt

Greenpeace e.V., Vorsetzen 53, 2000 Hamburg 11  
 Spendenkonto: Nr. 2061-206, PGiroA Hamburg, BLZ 200 100 20

Die Antarktis wird ein  
 Welpark für alle.  
 Wenn wir Menschen  
 draußen bleiben.

HAMO

HARDWARE SOFTWARE ZUBEHÖR



Tel: 02162/12073

| Software Titel        | MS-DOS  | AMIGA  | Software Titel       | MS-DOS | AMIGA  |
|-----------------------|---------|--------|----------------------|--------|--------|
| Abandoned Places d    | 89.50*  | 79.50  | Lord of the Rings 2  | 89.50  | -      |
| A-Train               | 109.50  | -      | Lotus Esprit 2       | -      | 59.50  |
| Aces of Pacific d     | 89.50   | -      | LS Larry 5 d         | 89.50  | 78.50  |
| Addams Family         | -       | 59.50  | Lure of Temptress    | -      | 69.50  |
| Advanced Tennis       | 69.50   | 59.50  | Mad TV d             | 89.50  | 79.50  |
| Air Bucks             | 79.50   | 69.50  | Magic Pockets        | 69.50  | -      |
| Air Support           | -       | 64.50  | MegaFortress         | 84.50  | 69.50  |
| Airbus 320 d          | 99.50   | 99.50  | MegaSports           | -      | 69.50  |
| Amberstar d           | -       | 84.50  | Microprose Golf d    | a. A.  | 89.50  |
| Another World         | 79.50   | 59.50  | Microprose G. Prix d | a. A.  | 89.50  |
| AquaVentura           | -       | 59.50  | Night & Magic 3 d    | 89.50  | 79.50  |
| B 17 d                | 119.50* | -      | Monkey Island 2 D    | 89.50  | 59.50  |
| Bards Tale Trilogy    | 89.50   | 79.50* | Myth                 | -      | 59.50  |
| Battle Isle d         | 89.50   | 79.50  | Pacific Island       | 79.50  | 89.50  |
| Battle Isle Datadisk  | 49.50   | 49.50  | Parzer Battles       | -      | 59.50  |
| Birds of Prey         | 99.50*  | 79.50  | Paperboy 2           | 59.50* | 59.50  |
| Black Crypt d         | 79.50*  | 59.50  | Parasol Stars        | -      | 59.50  |
| Bravo Romeo Delta     | -       | 89.50  | Patrol               | 89.50  | 79.50* |
| Bundesl. Man. Pro.    | 79.50   | 79.50  | Patron Strikes Back  | 89.50  | 79.50* |
| Carl Lewis Challenge  | 79.50   | 79.50  | Pinball Dreams       | a. A.  | 59.90  |
| Championship Man.     | -       | 59.50  | Plan 9 OuterSpace    | 109.50 | 99.50* |
| Civilisation D        | 99.50   | 89.50  | Planets Edge         | 89.50  | -      |
| Conquestator          | 79.50   | 79.50  | Police Quest 3 d     | 89.50  | 78.50  |
| Cool Croc Twins       | 59.50   | 59.50  | Pools of Darkness    | 89.50  | 69.50  |
| Covert Action         | 99.50   | 89.50  | Populous 2 Datadisk  | -      | 49.50* |
| Crime City            | 68.50   | -      | Powermonger          | 89.50  | 79.50  |
| Crisis in the Kremlin | 99.50   | 99.50* | Powermonger Data     | -      | 39.50  |
| Cross Dos             | -       | 79.50  | Pro Flight           | -      | 99.50  |
| Cruise for a Corpse   | 79.50   | -      | Prophecy of Shadows  | 79.50  | -      |
| D-Generation          | -       | 54.50  | -                    | -      | -      |
| Dagger of Amun Ra     | 89.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Daemonsgate           | 89.50*  | 79.50* | -                    | -      | -      |
| Dark Queen o Krynne   | 79.50   | 79.50* | -                    | -      | -      |
| Darklands             | 118.50* | -      | -                    | -      | -      |
| Darkseed              | 79.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Das Schwarze Auge     | 89.50   | 79.50* | -                    | -      | -      |
| Death Knights Krynne  | 69.50   | 79.50  | -                    | -      | -      |
| Die Hard 2            | 69.50*  | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Dyna Blaster          | -       | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Discovery             | 79.50*  | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Documentum 2.0        | -       | 198.50 | -                    | -      | -      |
| Dune Wüstenplanet     | 89.50   | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Easy Amos             | -       | 89.50  | -                    | -      | -      |
| Eco Quest             | 89.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Elvira 2 d            | 89.50   | 79.50  | -                    | -      | -      |
| Epic                  | 79.50   | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Europ. Championship   | 69.50   | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Eye of Beholder 2     | 89.50   | 89.50  | -                    | -      | -      |
| Falcon Mark 3.0 D.    | 109.50  | -      | -                    | -      | -      |
| Fighter Command       | 69.50   | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Fire & Ice            | 79.50*  | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Floor 13              | -       | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Free D.C.             | 99.50   | -      | -                    | -      | -      |
| G-Loc                 | -       | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Gary Lineker Coll.    | -       | 49.50  | -                    | -      | -      |
| Gateway               | 79.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Global Effect D       | 79.50   | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Gobliins              | 79.50   | 89.50  | -                    | -      | -      |
| Golden Eagle          | 69.50   | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Graham Taylor Soccer  | -       | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Grand Prix Unlimited  | 79.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Great Napoleonic Bat. | 69.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Gunship 2000 d        | 99.50   | a. A.  | -                    | -      | -      |
| Hardball 3            | 79.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Harpoon Designer      | 59.50*  | -      | -                    | -      | -      |
| Heart of China d      | 89.50   | 79.50  | -                    | -      | -      |
| Heimdall              | 79.50   | 89.50  | -                    | -      | -      |
| Heroes of the 357th   | 89.50   | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Home Alone            | 69.50   | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Hong Kong Mahjong     | 79.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Hook                  | 88.50   | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Indiana Jones 4       | 89.50   | -      | -                    | -      | -      |
| INFOCOM Sampler       | 109.50  | -      | -                    | -      | -      |
| Ishar                 | 79.50   | 79.50  | -                    | -      | -      |
| J. B. Football        | -       | 69.50  | -                    | -      | -      |
| Jaguar XJ 220         | -       | 59.50  | -                    | -      | -      |
| John Madden Footb     | -       | 59.50  | -                    | -      | -      |
| Kaiser d              | 99.50   | 99.50  | -                    | -      | -      |
| Kings Quest 5 d       | 109.50  | 79.50  | -                    | -      | -      |
| Laura Bowe            | 89.50   | -      | -                    | -      | -      |
| Legend                | 79.50   | 68.50  | -                    | -      | -      |
| Links                 | 99.50   | 89.50  | -                    | -      | -      |

- Versand & Laden - Ladenpreise können variieren. - Versand & Laden - Diergardplatz 67 - 4060 Viarsen 1

**AT-BUS-Festplatte für AMIGA**  
 incl. Controller, Gehäuse und dt.  
 Handbuch, komplett angeschlossen  
 installiert, bis 8 MB aufrüstbar

**105 MB/0 MB RAM 988.-**  
**105 MB/2 MB RAM 1.198.-**

**HARDWARE FÜR ALLE AMIGA**

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| 512 KB intern A500 Uhr/Akku  | 89.-  |
| 1 MB intern A500 PLUS        | 159.- |
| 1,8 MB intern A500, Uhr/Akku | 299.- |
| 2 MB intern A200 (bis 8MB)   | 379.- |
| ACTION REPLAY MK3 A500       | 189.- |
| ACTION REPLAY MK3 A2000      | 249.- |
| CD TV Trackball Controller   | 259.- |
| Laufwerk AMIGA 3.5" extern   | 169.- |
| Aktivboxen für alle AMIGA    | 79.-  |

**MÄUSE FÜR ALLE AMIGA**

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| HiRes Mäuse ab             | 49.50  |
| Optische Mäuse ab          | 99.50  |
| Kabellose Infrarot-Maus    | 139.50 |
| GRAVIS-Maus-Stick          | 249.50 |
| Brush-Pen, der "Maus-Kuli" | 129.50 |

**THRUSTMASTER**

|                |        |
|----------------|--------|
| Flight Control | 188.50 |
| Weapon Control | 189.50 |

**VIDEOBLASTER (NEU) 799.-**

Service ist unser zweiter Name...

**Advanced GRAVIS Joysticks**

|                  |             |       |
|------------------|-------------|-------|
| der Allbeste     | schwarz     | 89.95 |
| der AMIGA und PC | transparent | 99.95 |

**Advanced ELIMINATOR** die Nobel-Game-card bis 50 MHz, 2 Analog-Ports inkl. Software, bei uns zu haben für nur **99.95**

**ROLAND LAPC-1, dt. Version** 949.-

**ROLAND SCC-1, die Neu!** 989.-

**Soundblaster 2.0** 289.-

**Soundblaster Pro** 579.-

**CD-ROM zum Soundblaster Pro** 849.-

**Aktivboxen, für alle Karten** 89.-

**Thunderboard** 259.-

**Thunderboard WINDOWS** 298.-

Versandbedingungen: Bei Vorkasse + DM 6.-, bei Nachnahme + DM 8.-.  
 Mit (\*) gezeichneten Titel sind evtl. schon lieferbar - nachfragen! Preisrytm und -  
 änderungen ausdrücklich vorbehalten. Proletete gegen DM 2,- in Briefmarken.  
 FAX: 02162/30091 BTX: HAMO# (Preisausschreiben),  
 >Händleranfragen erwünscht!  
 Bestelltelefon: 02162/12073 Mo - Fr 9.00-19.00 Uhr oder Anrufbeantworter.

# GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER

## ASCORE

Hier findet das Finale statt. Ascore ist größer als alle anderen Städte. Ihr solltet nur mit allen vier Statuen hierher kommen.

Ascore wird von Undead beherrscht. Vaalgamons Truppen haben einen Teil der Stadt erobert und eine Mauer in aller Eile hochgezogen, um die Untoten abzuhalten.

Ihr müßt Euch einen Weg durch die Untoten bahnen, einen Eingang zu der Mauer finden und durch die alte Stadt zum Plaza gelangen. Dort werden die vier Statuen und der Ring of Reversal vereint und der Zhentarim-plan vereitelt.

Einmal durch die Mauer gelangt, müßt Ihr eine Reihe von Kämpfen durchstehen. Es besteht keine Möglichkeit zum Ausruhen. Daher müßt Ihr gut gerüstet sein. Sollten sich die Kämpfe als zu schwer erweisen, könnt Ihr durch die Mauer zurückgehen.

In den Gebieten westlich von Vaalgamons Tor könnt Ihr unbehelligt ausruhen, ebenso in der Nähe der Mirror Maps. Im Gebiet direkt östlich des Tores ist es ebenfalls sicher.

Außerhalb der Mauer Vaalgamons halten sich acht Horden von Ascorianischen Skeletons auf. In der Nähe des Tores patrouillieren acht Gruppen von Ascorianischen Mumien, die als Wächter getarnt sind. Sie sollen verhindert, daß Vaalgamons Männer herauskommen. Wenn Ihr in die Nähe des Tores wandelt, kommt es zu Zusammenstößen mit den Mumien.

Für C 64'er: Einige der Monster oder Wände können sich von den hier aufgeführten unterscheiden. Es gilt jedoch die gleiche Strategie.

1. Bis zu vier Gruppen von Ascorianischen Skeletons oder Mumien greifen in diesen Gebieten an.

2. Die Geheimtür könnt Ihr nur finden, wenn Ihr im Besitz aller vier Statuen seid, Euch im SEARCH-Modus befindet und entweder den Kampf mit dem Ettin oder dem Zhentarim Magier gewonnen habt.

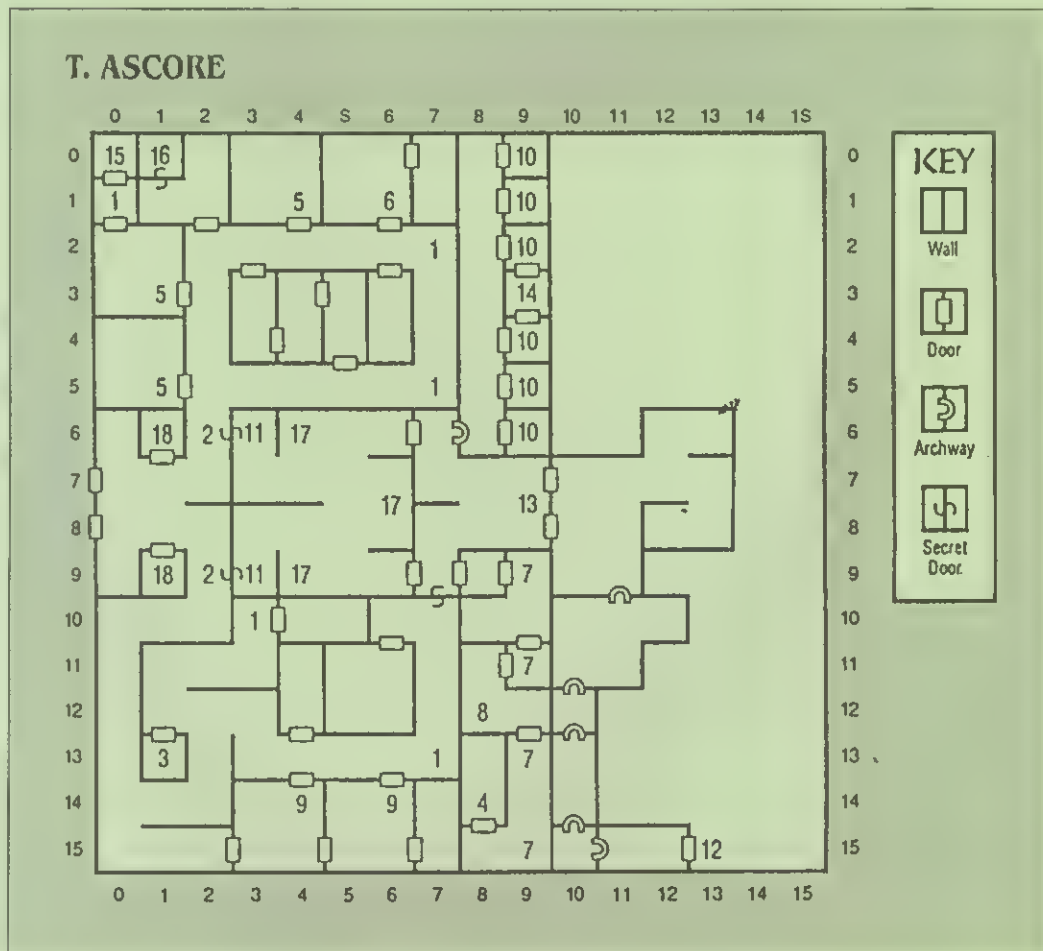
3. Die Tür ist fest verschlossen. Um sie zu öffnet muß ein

## Clue-Book (6)

**Auf ins Finale! Der Endkampf ist schwer. Vaalgamon und seine Gefolgsleute wissen um einige Fallen, die sie Euch stellen können. Aber nicht verzagen, POWER PLAY fragen!**

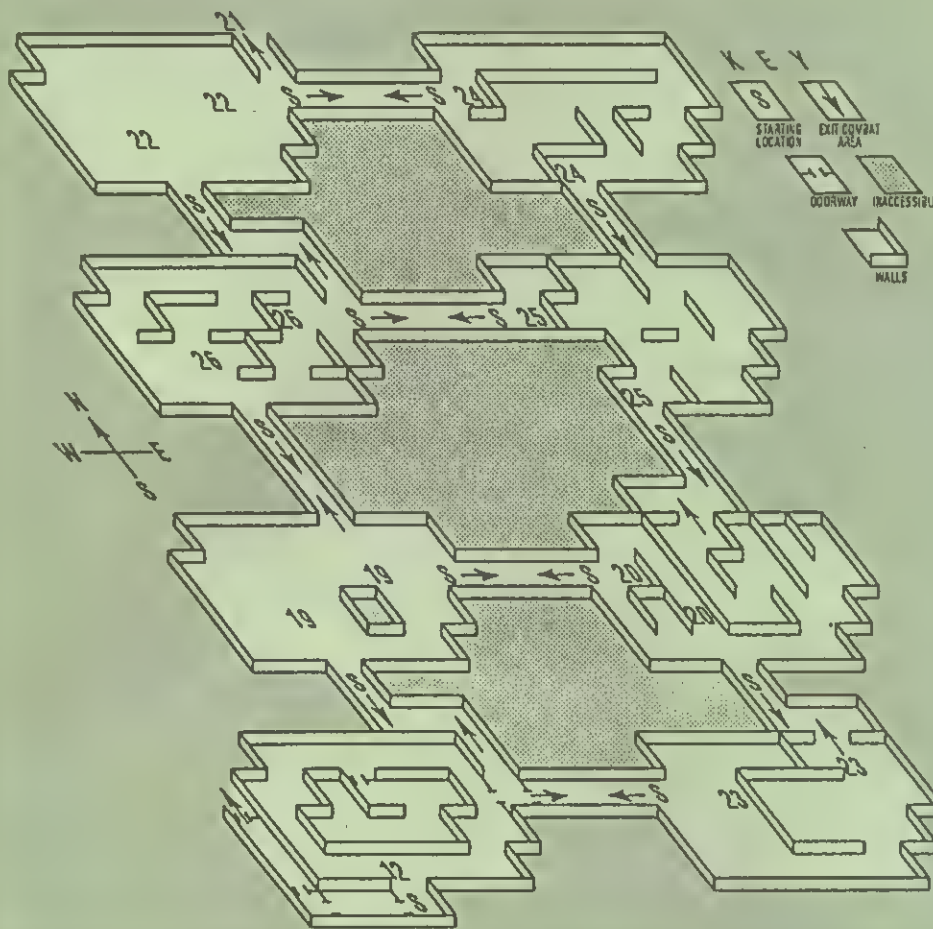
"Knock"-Spruch her. Die Kreatur dahinter hat eine dröhnende Stimme, stellt sich aber als kleiner, exzentrischer Magic-User heraus. Sagt ihm die Wahrheit und er revanchiert sich, indem er Euch erzählt, wie er die Mirror Maps von Ascore für Vaalgamon entschlüsselt hat. Greift Ihr dann an, besteht Eure Beute aus AC4-Bracers of Defence. Nach dem Sieg, findet Ihr die Geheimtür zum Mirror Maps-Raum. Greift Ihr nicht an und kehrt später zurück, oder Ihr lügt den Magic-User an, unternimmt er einen Überraschungsangriff.

4. Eine Horde Ascorianischer Mumien. Sucht den Raum nach einer Truhe ab. Sie ist eine Falle. Der Thief sollte die Falle außer Kraft setzen. Im Inneren findet Ihr zwei "Cure Light Wounds", einen Satz



Ascore ist das Ziel Eurer Träume. Hier könnt Ihr Vaalgamon und Konsorten zerschlagen.

**FINAL COMBAT**



In Ascore findet das Finale statt. Wappnet Euch und seid cool.

+2-Pfeile und einen +2-Langbogen.

5. Verlassene Gebäude.  
6. Die Ruinen eines alten Inns.  
7. An der Ostwand sieht man die Mauerarbeiten Vaalgamons.

8. Ein Wandgemälde zeigt Ascore in den Tagen seiner Glanzzeit.

9. Eine alte Schiffsbaugesellschaft.

10. Dieser Raum, wie die benachbarten, hat früher Matrosen beherbergt. Die solide Ostwand scheint neu zu sein.

11. Ein magischer Mund heißt Euch in Ascore willkommen. Er erzählt auch, daß die Wandteppiche Abbildungen von vielen Teilen der Stadt enthalten.

12. Vaalgamon fordert Euch heraus. Jetzt beginnen die Kämpfe, die bis zum Endkampf führen.

Von nun an geratet Ihr von einer Schlacht in die nächste; es sei denn, Ihr betretet den Plaza von Ascore, geht dahin zurück, wo Ihr hergekommen seid oder alle Charaktere werden getötet. Zieht sich einer von Euch zurück, geht automatisch die ganze Gruppe mit. Dazu ist es

nicht notwendig, alle Monster zu töten. Manchmal ist es genauso sinnvoll, daß Euer schnellster Sprinter ins Exil startet, um alle Monster zu töten, um ans Ziel zu gelangen.

Benutzt den AIM-Befehl, um das Kampfgebiet abzusuchen. So stellt Ihr fest, ob es zweckmäßiger ist zu kämpfen oder in ein bestimmtes Gebiet zu laufen. Seht Euch die Karte für den Endkampf genau an. Der einfachste Weg ist erst nach Osten zu gehen, dann drei Kämpfe lang Richtung Norden zu marschieren, um anschließend nach Westen vorzustoßen.

**ENDKAMPF**

Seid Ihr im linken, oberen Kampfgebiet, müßt Ihr Vaalgamon nicht gegenüberreten. Ihr könnt den Durchgang im Norden benutzen, der um den Raum herumführt, in dem Vaalgamon seine Leute versammelt hat. Verläßt einer von Euch das Kampfgebiet im Norden, habt Ihr das Spiel gewonnen.

13. Vaalgamons "neues" Tor liegt im Osten. Es kann nur geöffnet werden, wenn Ihr alle

vier Statuen besitzt. Eine Horde Riesenspinnen überfällt Euch, wenn Ihr durch das Tor geht. Nach dem Sieg könnt Ihr hier gefahrlos ausruhen.

14. Dicke Weinreben wachsen über der eingestürzten Decke dieses Raumes. Versucht Ihr über die Steine zu klettern oder den Raum zu SEARCHen, greift ein Shambling Mound an.

15. Ein Ettin ist im Raum. Nach erfolgreichem Kampf könnt Ihr die Geheimtüren zum Mirror Map-Raum finden. Der Ettin hat sich die Richtungen notiert, in der die Türen sich befinden. Ferner findet Ihr eine +2-Zwergenkampfaxt (+4, wenn ein Zwerg sie führt), einen Heiltrank und Edelsteine.

16. In der Zimmermitte brennt ein Feuer. Löscht Ihr es, überfallen Euch mehrere Skeletons und Mumien. Die Bewohner des Feuers, ein Troll und eine Truppe von Hobgoblins, kehren zurück und greifen auch an.

17. Jeder dieser Spiegel zeigt eine blasse Zeichnung der Wandteppiche, die jahrelang davor hingen. Ihr kopiert

sie in Euer Journal. Denkt daran, daß sie natürlich spiegelverkehrt sind! Haltet sie vor einen Spiegel, um die richtige Karte von Ascore zu sehen.

Jeder Spiegel wird von einigen Mumien und Skeletons bewacht. Ruht Euch zwischen diesen drei Kämpfen aus und merkt Euch die Sprüche. Wenn Ihr den Platz von den Spiegeln erobert habt, seid Ihr dort sicher. Alle anderen Plätze im Raum sind ebenfalls zu jeder Zeit sicher, um auszuruhen.

Beim ersten Schritt nach Eurem dritten Sieg, fällt einer von Euch in eine Fallgrube. Dort findet er/sie eine Klerikerschriftrolle mit zwei "Cure Disease"-Sprüchen und einem +2-Elfenlangschwert.

18. Antiker Souvenirladen. Skeletons greifen an.

19. Viele Trolls und Ettins.

20. Eine schwache Goblintruppe. Ihr könnt sie ignorieren und Richtung Osten weitergehen.

21. Wenn einer von Euch das Kampfgebiet hier verläßt, habt Ihr das Spiel gewonnen und das große Finale beginnt.

22. Vaalgamon persönlich erwartet Euch mit mehreren Zhentil-Kommandern, Kraken Mages und Shambling Mounds hier.

Es ist ein sehr schwerer Kampf. Ihr könnt dem Kampf entgehen, indem Euer schnellster Läufer den Durchgang oben an der Karte des Kampfgebietes benutzt. Wenn einer das schafft, habt Ihr das Spiel gewonnen. Die Untoten von Ascore töten Vaalgamon und seine Günstlinge und das Finale beginnt.

23. Eine kleine Truppe Goblins greift an. "Sleep" schläfert viele von ihnen ein. Diese wiederum hindern die hinteren Reihen am Vordringen. Verläßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.

24. Kraken Mages und Zhentil-Kommander warten auf Euch. Benutzt "Hold Person" und "Charm Person", um sie zu verlangsamten und Verwirrung in ihren Reihen zu stiften. Verläßt den Kampfplatz, um am Finale teilzunehmen.

25. Shambling Mounds und Ettins wachen hier. Werft "Fireball" auf die Ettins, da sie bei den Shambling Mounds nutzlos sind. Der Wand of Defoliation überlistet die Shambling Mounds.

26. Zhentil-Kommander, Kraken Mages und Shambling Mounds lauern Euch auf. ■

# CONQUESTADOR

Mit dem Szenario-Generator können Sie für das Strategiespiel "CONQUESTADOR" leicht eigene Landformationen erstellen. Alles ist beliebig einstellbar.

**SZENARIO-GENERATOR**

Ab sofort  
auch für IBM PC  
erhältlich!

Weiterhin enthält dieses Programm 9 zusätzliche Szenarios für das Spiel "CONQUESTADOR". Einfach im Hauptmenü nachladen, schon führen Sie Ihre Conquestadoren durch neue, interessante Ausgangssituationen. Erleben Sie weitere Start-szenarios, mit denen Sie unter anderem die Landmassen von Süd- und Nordamerika, Afrika und anderen Kontinenten entdecken und erforschen müssen...

#### ACHTUNG:

Zum Starten der auf dieser Diskette enthaltenen Szenarios benötigen Sie unbedingt das Originalprogramm von "CONQUESTADOR"!

Dieses Programmpaket können Sie nur benutzen, wenn Sie ebenfalls das Originalspiel besitzen.



ERHÄLTICH FÜR: Amiga 500/1000/2000/3000 ★ IBM PC (EGA und VGA)  
Commodore 64/128

★ Mit diesem SZENARIO-GENERATOR können Sie Ihr Originalspiel "CONQUESTADOR" mit Hilfe eines Update-Programms aktualisieren. (Neueste Version).

German Design Group, Buchholzstr. 17, D-4755 Holzwickede, West-Germany



**BOMICO** Serviceline  
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen?  
Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

**BOMICO**

Unsere Spielexperten helfen weiter!  
Mo-Fr von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt!  
Tel.: 06107/62067

Am Südpark 12 · 6092 Kelsterbach

**IHR SOFTWARE PARTNER**

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto

















# CRIME DE

## DIE BESTEN COMPUTERSPIELE

# 1



### INDIANA JONES 4

Übrigens: Auch zur Young-Indy-Serie, die im Dezember anlauft, werden bereits eifrig Spiele geplant.

| Platz | Titel                             | System   | Power-Wertung | Test in Ausgabe | Platz | Titel                         | System    | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|-------|-----------------------------------|----------|---------------|-----------------|-------|-------------------------------|-----------|---------------|-----------------|
| 1     | (1) Indiana J. and the Fate of A. | MS-DOS   | 94%           | 6/92            | 11    | (11) Civilization             | MS-DOS    | 88%           | 1/92            |
| 2     | (2) Ultima Underworld             | MS-DOS   | 94%           | 6/92            | 12    | (12) SWOTL                    | MS-DOS    | 88%           | 11/91           |
| 3     | (3) Wizardry 7                    | MS-DOS   | 94%           | 2/92            | 13    | (-) Secret of Monkey Island 2 | Amiga     | 87%           | 8/92            |
| 4     | (4) Secret of Monkey Island 2     | MS-DOS   | 92%           | 1/92            | 14    | (13) Sim Ant                  | MS-DOS    | 87%           | 5/92            |
| 5     | (5) Lemmings                      | MS-DOS   | 92%           | 10/91           | 15    | (14) Silent Service 2         | Atari ST  | 87%           | 2/92            |
| 6     | (6) Secret of Monkey Island       | Amiga    | 92%           | 9/91            | 16    | (15) Sim Ant                  | Macintosh | 87%           | 1/92            |
| 7     | (7) Railroad Tycoon               | Atari ST | 91%           | 2/92            | 17    | (16) Silent Service 2         | Amiga     | 87%           | 9/91            |
| 8     | (8) Falcon 3.0                    | MS-DOS   | 91%           | 1/92            | 18    | (17) Aces of the Pacific      | MS-DOS    | 86%           | 6/92            |
| 9     | (9) Secret of Monkey Island       | Atari ST | 91%           | 10/91           | 19    | (-) Prophecy of the Shadow    | MS-DOS    | 85%           | 8/92            |
| 10    | (10) Populous 2                   | Amiga    | 90%           | 1/92            | 20    | (18) Sensible Soccer          | Amiga     | 85%           | 7/92            |

### AMIGA

### ATARI

Diesen Monat kommen Computersportler auf ihre Kosten. Auf der Special-Chart sieht Ihr diesmal die zehn besten Sportsimulationen. Wer sich an die Anfange der Spieleszene erinnert, vermit Sportsammlungen wie *Summer Games* oder *Winter Games*. Der Trend guter Sportsimulationen geht eindeutig in die Richtung weit verbreiteter Sportarten wie Fuball oder Tennis, die sich auch in anderen Medien wiederfinden. Ausnahmen (*EA Hockey*) besttigen natrlich die Regel. *ri*

| Platz | Titel                       | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|-------|-----------------------------|---------------|-----------------|
| 1     | (1) Secret of Monkey Island | 92%           | 9/91            |
| 2     | (2) Populous 2              | 90%           | 1/92            |
| 3     | (-) Secret of Monkey I. 2   | 87%           | 8/92            |
| 4     | (3) Silent Service 2        | 87%           | 9/91            |
| 5     | (4) Sensible Soccer         | 85%           | 7/92            |
| 6     | (5) Amberstar               | 85%           | 6/92            |
| 7     | (6) Fire & Ice              | 85%           | 5/92            |
| 8     | (7) Shadowlands             | 85%           | 4/92            |
| 9     | (8) Dynablasters            | 85%           | 1/92            |
| 10    | (9) Battle Isle             | 85%           | 10/91           |

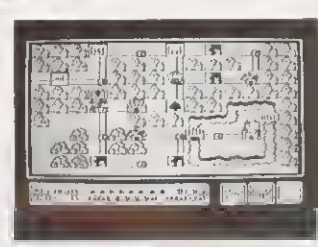
| Platz | Titel                       | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|-------|-----------------------------|---------------|-----------------|
| 1     | (1) Railroad Tycoon         | 91%           | 2/92            |
| 2     | (2) Secret of Monkey Island | 91%           | 10/91           |
| 3     | (3) Silent Service 2        | 87%           | 2/92            |
| 4     | (4) Amberstar               | 85%           | 3/92            |
| 5     | (5) Special Forces          | 84%           | 2/92            |
| 6     | (6) Exile                   | 80%           | 2/92            |
| 7     | (7) Brat                    | 80%           | 9/91            |
| 8     | (8) Flood                   | 79%           | 9/91            |
| 9     | (9) Flames of Freedom       | 78%           | 7/91            |
| 10    | (10) Rodland                | 76%           | 12/91           |



# LA CRÈME

# 1

## DIE BESTEN VIDEOSPIELE



### SUPER MARIO BROS. 3

Mario überall: Momentan werden sogar Renn- und Lernspiele mit der Kultfigur programmiert.

| Platz     | Titel                       | System     | Power-Wertung | Test in Ausgabe | Platz     | Titel                        | System     | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|-----------|-----------------------------|------------|---------------|-----------------|-----------|------------------------------|------------|---------------|-----------------|
| <b>1</b>  | (1) Super Mario Bros. 3     | NES        | 95%           | 12/91           | <b>11</b> | (11) Sim City                | Super NES  | 86%           | 12/91           |
| <b>2</b>  | (2) Super Contra            | Super NES  | 90%           | 5/92            | <b>12</b> | (12) Bonk's Revenge          | PC-Engine  | 86%           | 10/91           |
| <b>3</b>  | (3) EA Hockey               | Mega Drive | 90%           | 9/91            | <b>13</b> | (13) Shining in the Darkness | Mega Drive | 85%           | 12/91           |
| <b>4</b>  | (4) Last Resort             | Neo Geo    | 89%           | 7/92            | <b>14</b> | (14) Game Boy Wars           | Game Boy   | 85%           | 9/91            |
| <b>5</b>  | (5) Warsong                 | Mega Drive | 88%           | 5/92            | <b>15</b> | (15) Wonderboy 5 (japanisch) | Mega Drive | 84%           | 1/92            |
| <b>6</b>  | (6) Zelda 3                 | Super NES  | 88%           | 3/92            | <b>16</b> | (16) Starflight              | Mega Drive | 84%           | 12/91           |
| <b>7</b>  | (7) Formation Soccer        | Super NES  | 88%           | 3/92            | <b>17</b> | (-) Wonderboy 3              | Game Gear  | 82%           | 7/92            |
| <b>8</b>  | (8) Final Fantasy 2         | Super NES  | 88%           | 2/92            | <b>18</b> | (18) Mystical Ninja          | Super NES  | 82%           | 6/92            |
| <b>9</b>  | (9) Super Aleste            | Super NES  | 86%           | 7/92            | <b>19</b> | (-) Desert Strike            | Mega Drive | 82%           | 6/92            |
| <b>10</b> | (10) Wonderboy 5 (englisch) | Mega Drive | 86%           | ?/??            | <b>20</b> | (-) Sagaia                   | Game Boy   | 82%           | 5/92            |

### C 64

### MS-DOS

### SPECIAL

| Platz     | Titel                 | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|-----------|-----------------------|---------------|-----------------|
| <b>1</b>  | (-)Creatures 2        | 78%           | 8/92            |
| <b>2</b>  | (1) Bug Bomber        | 76%           | 5/92            |
| <b>3</b>  | (2) Gateway           | 73%           | 1/92            |
| <b>4</b>  | (3) Pang              | 71%           | 10/91           |
| <b>5</b>  | (4) Conquestador      | 69%           | 12/91           |
| <b>6</b>  | (5) Teenage Turtles 2 | 68%           | 2/92            |
| <b>7</b>  | (6) World Class Rugby | 67%           | 2/92            |
| <b>8</b>  | (7) Smash TV.         | 65%           | 2/92            |
| <b>9</b>  | (8) Volfied           | 64%           | 2/92            |
| <b>10</b> | (9) Extreme           | 64%           | 8/91            |

| Platz     | Titel                     | Power-Wertung | Test in Ausgabe |
|-----------|---------------------------|---------------|-----------------|
| <b>1</b>  | (1) Indiana Jones 4       | 94%           | 6/92            |
| <b>2</b>  | (2) Ultima Underworld     | 94%           | 6/92            |
| <b>3</b>  | (3) Wizardry 7            | 94%           | 2/92            |
| <b>4</b>  | (4) Secret of M. Island 2 | 92%           | 1/92            |
| <b>5</b>  | (5) Lemmings              | 92%           | 10/91           |
| <b>6</b>  | (6) Falcon 3.0            | 91%           | 1/92            |
| <b>7</b>  | (7) Civilization          | 88%           | 1/92            |
| <b>8</b>  | (8) SWOTL                 | 88%           | 11/91           |
| <b>9</b>  | (9) Sim Ant               | 87%           | 5/92            |
| <b>10</b> | (-)Prophecy of the Shadow | 85%           | 8/92            |

| Platz     | Titel                | System     | Sound-wertung |
|-----------|----------------------|------------|---------------|
| <b>1</b>  | Final Match Tennis   | PC-Engine  | 91%           |
| <b>2</b>  | EA Hockey            | Mega Drive | 90%           |
| <b>3</b>  | Tennis               | Game Boy   | 90%           |
| <b>4</b>  | Microprose Soccer    | C 64       | 90%           |
| <b>5</b>  | World Court Tennis   | PC-Engine  | 90%           |
| <b>6</b>  | Superstar Ice Hockey | Amiga      | 89%           |
| <b>7</b>  | Super Form. Soccer   | Super NES  | 88%           |
| <b>8</b>  | Links                | MS-DOS     | 87%           |
| <b>9</b>  | PGA Tour Golf        | MS-DOS     | 86%           |
| <b>10</b> | Microprose Soccer    | Amiga      | 85%           |

# INDIANA JONES

## The Fate of Atlantis



Für alle Indy-Fans und Lucasfilm-Abenteurer präsentieren wir auf den nächsten vier Seiten einen ausführlichen Reiseleiter durch die Wunderwelt von Atlantis. Wir haben versucht, jeden möglichen Lösungsweg in Betracht zu ziehen — problematisch ist dabei der eifrig verwendete Zufalls-generator. So ist es beispielsweise unsinnig, Euch eine Karte der Labyrinth zu zeigen, da sich die Standorte besonders wichtiger Räume von Spiel zu Spiel ändern. Viel Spaß beim Durchspielen.

# PLAYERS GUIDE

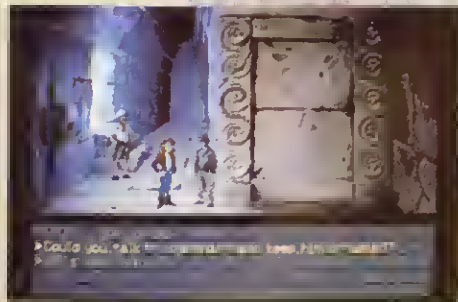
### Platos verlorener Dialog

Nach dem halsbrecherischen Vorspann findet sich Dr. Henry Jones in New York wieder, wo seine ehemalige Assistentin Sophia Hapgood Vorträge über das versunkene Atlantis hält. Auf jeden Fall nimmt Indy die Zeitung vor dem Theater mit. Um in das Haus zu kommen, gibt es drei Möglichkeiten: Indy schlägt den Wächter k.o., überzeugt ihn, daß Madam Sophia die smarteste und "die Größte" ist oder versucht, durch eifriges Verschieben der Kisten im Hinterhof an die Feuerleiter heranzukommen. Den Beleuchter wird Indy ganz einfach los: Er schlägt ihm einfach vor, die neuste Ausgabe der Tageszeitung zu lesen. Nach Sophias Vortrag verschwindet er auch tatsächlich; Indy spielt nun so lange mit den Hebeln herum, bis alle drei Armaturenlichter grün sind. Ein kurzer Druck auf den Knopf, und die Show geht zu Ende. Nach dem Gespräch mit Sophia und dem Besuch bei Dr. Björn Heimdall, reisen die Abenteurer gen Dschungel nach Tikal.

Um an der Schlange vorbeizukommen, treibt Indy das junge Nagetier mit der Peitsche

zur Schlucht. Das Duell der Tiere endet schließlich mit einem Sturz beider in die Schlucht. Indy besteigt den Baum; drüben wartet bereits Sophia. Nach einer kurzen Unterredung mit Sternhart muß Dr. Jones zugeben, daß er den richtigen Titel des verlorenen Dialogs von Plato nicht weiß. Gleich darauf hilft der Papagei weiter. Von ihm erfährt Indy den richtigen Namen ("Hermocrates"); die Abenteurer werden schließlich in die Pyramide gelassen. Drinnen befiehlt Indy Sophia, Sternhart abzulenken. Er schleicht sich

Im Tempel von Tikal findet Ihr die erste Perle



Licht aus — die Geistershow beginnt

wieder hinaus, um Sternharts Lampe zu klauen. In der Pyramide kippt er das Kerosin aus der (offenen) Lampe über eine auffällig herausstehende Wandverzierung. Jetzt kann er diese nehmen und als Hebel in den Tierkopf einsetzen. Er klappt den Elefantenrüssel nach oben und eine geheime Gruft öffnet sich. Der fiese Sternhart entkommt zwar mit dem Worldstone, doch Indy findet eine Orichalcum-Perle, die er in Island in den Mund der gefrorenen Aal-Figur steckt. Diese schmilzt automatisch aus dem Eis heraus. Nun kann Indy sie Mr. Costa auf den Azoren als Austausch für Informatio-



Das Ballonticket gibt's beim Bettler



Per Ballon durch die Wüste



... ab und an einen Beduinen gefragt...



... und am Ziel den Lkw zusammengebaut



Die Skizze zum Fundort des Moonstone auf Kreta



Gut gepeilt ist halb vermessen — der Moonstone wartet (X)

## Die Kolonien von Atlantis

Die beiden fahren nach Algier, wo sie Omar aufsuchen. Von ihm läßt sich Indy eine abscheuliche Maske schenken und reist weiter nach Monte Carlo, wo er auf den Straßen Ausschau nach Monsieur Trottier hält, während sich Sophia im Hotelzimmer auf eine spirituelle Sitzung vorbereitet. Indy überzeugt Trottier, mit ins Hotelzimmer zu kommen, weil Madame Sophia ihm die Zukunft lesen möchte. Zuvor stellt Trottier noch eine Frage über Platos Dialog. Oben angekommen, soll Sophia ihn beschäftigen, weil Indy etwas plant. Er bastelt sich aus Bettlaken, Taschenlampe und Maske ein Gespensterkostüm, während er die Sicherung herausdreht. Es wird dunkel, Indy zieht seine Geistershow ab und Trottier verläßt fluchtartig den Raum, vergißt natürlich dabei den Sünstone.

Diesen zeigt das Atlantis-Team wieder der Omar in Algier,

woraufhin es eine Karte erhält, die die Ausgrabungsstätte der Nazis zeigt. Als die erste Expedition jedoch auf Grund verendeter Kamele schon nach einer Meile endet, tauscht Indy die Maske bei Omar für einen anderen Gegenstand, um ihn beim Obsthändler eintauschen zu können. Zuerst findet Indy die Farbe des Tauschobjekts heraus; dann probiert er alle in Frage kommenden Objekte durch. Die Jungtaube teuscht er schließlich beim Bettler für ein Ballonticket ein. Bevor Sophia und Indy aber aufbrechen, benötigen sie noch ein Messer. Sophia soll sich die Fertigkeit des Messerwerfers noch einmal genauer ansehen; als sie mit dem Rücken zu Indy steht, schubst er sie kurz... als Belohnung gibt's das Messer, mit dem man schließlich den Ballon losschneidet.

nen andrehen.

Mit dem neu erworbenen Wissen, in welcher Kollektion sich die Plato-Übersetzung befindet, reisen Sophia und Indy nach New York zurück. Aus seinem Büro nimmt Indy die Mayonnaise mit (vergammelt inzwischen im Kühlschrank). Im Keller der Uni findet er einen dreckigen Lappen und ein Stück Kohle. Drei Stockwerke höher schmiert er die Mayonnaise an den Totempfehl und zieht ihn unter die Falltür, um direkt unters Dach zu kommen. In der Urne befindet sich ein Schlüssel. Indy klettert wieder

eine Etage nach unten und öffnet die kleine staubige Truhe hinter der großen Kiste mit dem Schlüssel. Sollte Platos Buch hier nicht sein, nimmt Indy die Pfeilspitze aus dem hinteren Regal und umwickelt sie mit dem Lappen. Dann schraubt er in der Bibliothek alle fünf Schrauben aus der Rückwand des umgestürzten Regals und findet dahinter die begehrte Lektüre. Mit dem Buch geht er nun zurück in sein Büro und überredet Sophia, ihn auf seinen weiteren Abenteuern zu begleiten. Die Suche nach der versunkenen Stadt beginnt



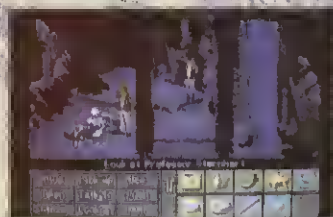
Hier den Eingang "aufdrehen"



Der Eingang zum großen Atlantis-Labyrinth



Die dritte Statue einfach "rüberpeitschen"



Der Professor verwest — der Worldstone wartet



Das deutsche U-Boot bedarf kleiner Reparaturen.

Den Weg zum Nazilager muß man sich bei den Nomadendörfern erfragen. Irgendwann taucht ein rotes X auf dem Bildschirm auf — dort landet Indy's Ballon schließlich. Kaum angekommen, fällt Sophia in ein Loch; Indy ist auf sich allein gestellt. Er sucht den Schlauch (long tabular thing) und den Tonkrug (clay thing) im Dunkeln, zapft den Benzintank des Trucks damit an und versorgt den Generator in der Höhle mit dem Sprit. Es wird hell. Indy nimmt sich eine Schiffsplanke und hebt den kleinen Bolzen auf. Mit der Schiffsplanke kratzt er die rechte Höhlenwand auf, setzt den Bolzen in das Loch ein. Mit Hilfe des Sunstones öffnet sich eine Geheimtür, aus der Sophia schließlich hervorkommt. Sie bringt eine Verteilerklappe und einen Orichalcum-Detektor mit. Die fehlende Zündkerze für den Truck holt sich Indy aus dem Generator.

Schließlich fahren beide nach Kreta. Dort bemächtigt sich Indy des Vermessungsins-

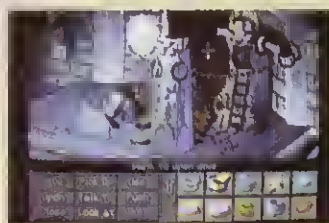
truments und erforscht die Ruinen. Er muß zwei Steinhäfen finden, unter denen sich kleine Statuen befinden. An diesen Positionen stellt er sein Peilgerät auf und visiert jeweils eines der beiden großen Hörner an. Es entsteht wieder ein Kreuz, wo Indy den Boden mit der Schiffsplanke aufwühlt ("X marks the spot"). Zum Vorschein kommt die zweite Steinscheibe — der Moonstone. Mit Hilfe beider Steine kann Indy nun den Eingang zur Atlantis-Kolonie in Kreta freisetzen (steht auch in Platos Buch). Inwendrin nimmt Indy zwei Steinbüsten mit, die dritte peitscht er sich aus dem nächsten Raum herüber. Irgendwann stößt Indy auf ein weiteres leeres Podest, auf das er nun die drei Köpfe legt, damit sich das Gitter öffnet. Trifft Indy in einem Raum auf eine große Minotaurus-Statue, schlägt er ihr den Kopf mit der Peitsche ab. Jetzt ist der Aufzug beschwert und die beiden Abenteuerer fahren hinunter, wo Dr. Sternhart schon munter vor sich hin verwest; der Worldstone liegt auch irgendwo herum.

Indy nimmt noch den Stab mit und klettert an der im Wasserfall verborgenen Kette nach oben.

Nun sucht er weiter



Die kleine Bauanleitung an der Schranktür



Hier muß fleißig zusammengestellt werden



Das Riesenauto wird als Rammbock mißbraucht

nach einem leeren Aufzugschacht — gegenüber steht eine goldene Schachtel. Dort schlägt Indy mit dem Stab den Bolzen des Gegengewichts ab. Er wandert in den genau darunter liegenden Raum und aktiviert den Lift, indem er den Stab in den Mund der Statue schiebt. Oben angekommen, kann er nun die goldene Schachtel mitnehmen, unter der sich auch zwei Orichalcum-Perlen befinden. Er fährt mit dem ersten Aufzug wieder zu Sophia hinunter und überzeugt sie, durch ein schmales Loch über der einzigen — verschlossenen — Tür zu klettern. Sie tut's schließlich und öffnet

die Tür von der anderen Seite. Indy benutzt ein paar Mal den Amberfish, der das Orichalcum aufspüren soll; doch Sophias Halskette lenkt den Detektor ab. Also überredet er sie, die Kette in der Goldschachtel zu deponieren, wo er auch seine Perlen verstaut.

Jetzt wird der Detektor zum Aufspüren einer versteckten Tür eingesetzt. Sobald der Fisch auf eine leere Wand zeigt, benutzt Indy die Schiffsplanke, um die Tür freizulegen. Sophia und Indy stoßen auf ein großes Modell von Atlantis ("entweder Atlantis ist wesentlich kleiner als wir dachten oder das ist eine Modellstadt"). Indy benutzt wieder die Steinscheiben, dieses Mal braucht er alle drei. Wenn er die richtige Kombination laut Platos Dialog einstellt, öffnet sich eine Tür. Indy geht durch, doch da taucht Klaus Kerner, der Obernazi auf, entführt Sophia und nimmt alle Steinscheiben mit. Der eingeschlossene Held Indy läßt sich jedoch nicht unterkriegen und buddelt sich mit der Schiffsplanke einen Weg an der Kolonie.

Am Dock von Kreta liegt ein deutsches U-Boot. Indy schleicht sich nun an Bord und erledigt den Kapitän. Das Boot nimmt automatisch Kurs auf Atlantis. Indy versucht sich probeweise am Höhenruder, doch der Hebel bricht natürlich beim ersten Versuch ab. Niirrschlick



# REISE ZUM MITTELPUNKT

## DER TOLKIEN-TRILOGIE!

### *The Two Towers*<sup>TM</sup>

J.R.R. TOLKIENS  
HERR DER RINGE,  
Band II.

Das Epos geht weiter: In "Herr der Ringe, Band II - The Two Towers" beginnt die legendäre Schlacht des Guten gegen das Böse von neuem. Aber diesmal tauchen Sie noch tiefer in die verzauberte Welt von "Mittelerde" ein.

Bringen Sie den Ring von Rauros bis an die Grenze von Mordor. Eine lange Reise, auf der Ihnen Elfen, Orks, Trolle, Ents, Ringgeister und natürlich wieder die Hobbits begegnen werden. Helfen Sie die Kräfte des Bösen zu besiegen, und lassen Sie sich und Ihre Gefährten dafür durch geheimnisvolle Wälder, dunkle Sümpfe und trügerische Bergpässe führen.

Die neue Automapping-Funktion wird Ihnen helfen, sich in der großen Fantasie-Welt noch besser zurechtzufinden.

Der zweite Teil, in dem Sie in drei spannungsgeladenen Missionen drei Gruppen gleichzeitig steuern, wird Ihre Nerven erneut auf die Probe stellen.

"The Two Towers" bietet 256 Farben-VGA-Grafik, digitalisierte Effekte, eine vollständige musikalische Untermalung und kann als eigenständiges Rollenspiel-Abenteuer oder als Fortsetzung gelöst werden.

Buchen Sie jetzt Ihre Reise bei Ihrem Software-Händler!

*Interplay*

Vertrieb in Europa: Electronic Arts  
Vertretung: Alliance, Verler Straße 1, 4830 Gütersloh.

"Das Programm" wird in Zusammenarbeit mit dem Tolkien Nachlass und dessen Verlegern, HarperCollins Publishers Ltd., herausgegeben. Das Copyright für die Geschichte HERR DER RINGE, die Charaktere der Hobbits und des anderen Charaktere aus HERR DER RINGE liegt bei © George Allen & Unwin Publishers Ltd. 1954, 1955, 1956. © 1992 Interplay Productions. Alle Rechte vorbehalten. 18 R Tolkien "Herr der Ringe, Band II: Die Zwei Türme" ist ein eingetragenes Warenzeichen von Interplay Productions, Inc.



Sophia ist frei — das Abenteuer jedoch noch nicht zu Ende



Das glühende Amulett ist in der Lava zu versenken



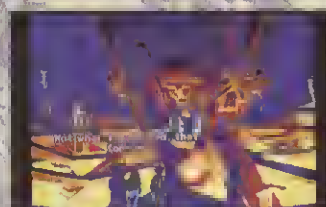
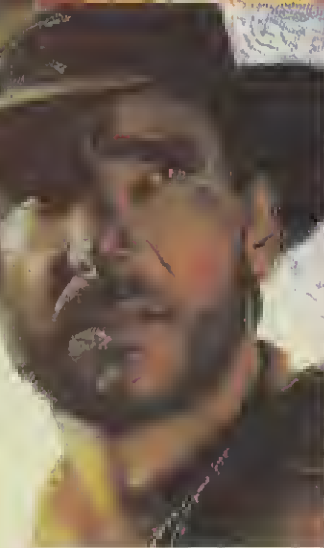
Der letzte Kampf steht an...



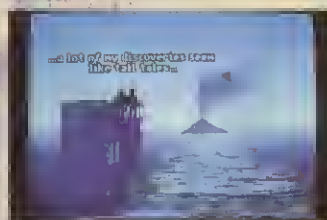
Das Lavalabyrinth erfordert Eure Geduld



...und ist in Sekunden vorbei



Hier wartet das Endrätsel



Abspann, was bist du schön!

alle vier Steuereinheiten gefunden hat, muß er das Boot in die Luftschleuse von Atlantis steuern.

## In Atlantis

er schlau mit Hilfe des Sprechgeräts die ganze Crew an irgendein Ende des Schiffes, damit er den Turm verlassen kann. Zuerst nimmt er einen Krug mit und macht aus etwas Wurst und ein paar Scheiben Brot ein Sandwich. Den Krug füllt er an der leckeren Batterie mit Säure und kippt ihn über dem Tresor des Kapitäns aus (small box). Jetzt hat Indy die Steinscheiben wieder und obendrein den Schlüssel zum Notruder. Durch eine Gitterwand spricht er mit Sophia und unterrichtet sie von seinem Plan. Er nimmt den Sauger und spricht den Wachtposten an, der ein Gesicht wie ein Eimer hat. Sophia schlägt ihn nieder. Der Sauger dient als Höhenregler. Nachdem Indy

Dort angekommen, wird Sophia wieder einmal entführt. Indy stellt die Holzleiter an die große Stufe. Aus der Steinruhe nimmt er einen Lichtstab, in den er eine seiner Energieperlen steckt. Nachdem er die Steinscheiben unter der Statue in die richtige Kombination gebracht hat, öffnet sich der Mund der Statue, in den er nun eine Energieperle steckt. Indy sollte weder Leiter noch Steinscheiben zurücklassen. Jetzt befindet sich Indy im großen Labyrinth. Die Lage der Räume ändert sich von Spiel zu Spiel. Folgende Gegenstände muß Indy beim Auskundschaften finden: Steintasse (Leiter über Spalte legen, aber wieder mitnehmen), Kopf einer Statue, Brustkorb eines Skeletts, Bronzerad, Bronzeshrad und eine Aalfigur. Oft muß Indy durch Lüftungsschächte klettern, um in Räume zu gelangen, die keine Tür haben. Einmal erscheint Indy

sogar hinter dem linken Gitter in Sophias Kerker. Hier aktiviert er die Statue mit einer Energieperle.

Die Steintasse stellt Indy auf das kleine Podest im Lava-raum. Nun setzt er den Fischkopf in die Vertiefung am Becken ein. Im Maschinenraum repariert er mit Hilfe des Bronzerades den unteren Teil der Maschinerie. Indy startet durch Einfüllen der Lava die Perlenproduktion. Diese und das Bronzerad nimmt er mit. Das Sandwich benutzt Indiana Jones nun als Köder im Skelettbrustkorb und fängt damit im Wasserloch des Krabbenraumes eine ebensolche. Am Doppeltor stopft er erst in die Aalfigur, dann in die Fischfigur ein Energiekugelchen. Nun kann er den Kerker betreten und ein Teil des zerstörten Roboters aufsammeln. Sophia läßt sich leider noch nicht befreien. Nachdem er am Kanal den Octopus mit der Krabbe gefüttert hat, begibt er sich auf das Krabbenfloß, das sich bereitwillig durch eine Perle in Bewegung setzt.

Die Gitter öffnet Indy mit den Steinscheiben. Aus dem Schrank an einem der Ufer holt Indy einen Metallbogen und studiert eingehend die Vorderseite der Schranktür. Nun begibt sich der Archäologe in den Raum mit dem großen Tor. Er lehnt die Leiter an den Roboter

und öffnet die Brustplatte. Das große Bronzerad kommt zuerst auf den mittleren Bolzen, darauf wird das Teil aus dem Kerker gesteckt. Wohin der Metallbogen und das Bronzeshrad nun kommt, hängt von der Skizze der Schrankwand ab. Wirft Indy bei einer bestimmten Einstellung ein Orichalcum-Kugelchen ein, bewegt der Roboter seinen Arm nach vorn; nun verbindet Indy mit der Kette den Arm und den Ring am Tor. Bei Einführen einer weiteren Perle bei einer anderen Einstellung zieht der Roboter seinen Arm wieder zurück und reißt dabei das gesamte Tor aus den Angeln. Indy nimmt die Stange mit, die nun auf dem Boden zu finden ist und betritt den zweiten Atlantis-Kreis durch die aufgebrochene Tür. Im Thronsaal findet er ein Zepter, in einem anderen Raum ist ein riesiges Gefährt. Er besteigt die Maschine und führt Zepter und Stange in den linken und rechten Schlitz ein. Nun füttert er den Mund mit einer Perle und schiebt beide Hebel nach oben, worauf sich das Gefährt rumpelnd in Bewegung setzt. Indy spielt ein wenig mit den Hebeln herum, bis das Gefährt schließlich ausbricht und sich durch die Wand bohrt. Jetzt muß der Held ganz zurück zum Kerker. Er gibt Sophia die Stange, mit der sie das Gitter abstützen kann, sobald Indy es anhebt. Im inneren Kreis wird Sophia schließlich vom Geist Nur-Ab-Suls befehlen. Indy muß einen Blick auf das Medaillon werfen, um eine Perle in dessen Mund zu stecken. Das glühende Amulett krallt er sich sofort und verstaut es in der goldenen Schachtel, die er daraufhin im Lavabecken versenkt. Jetzt geht es weiter durch das neugebohrte Loch in der Wand. Nun muß sich Indy seinen Weg durch ein neues Labyrinth bahnen. Hier hängt irgendwo an der Wand ein riesiges Modell der Steinscheiben. Die Anordnung sollte man sich gut merken! Nachdem Indy den Lavafluß überwunden hat, kommt er an Nur-Ab-Sals Koloß. Die Steinscheiben werden hier nach dem Vorbild des Riesenmodells an der Wand ausgerichtet. Wenn der Koloß aktiviert ist, stürmen die Nazis herbei. Erstes Opfer ist Klaus Kerner. Einen Selbstversuch kann Indy nur umgehen, indem er den verrückten deutschen Doktor davon überzeugt, daß ein böser "Indy-Gott" keine gute Gesellschaft ist. Es folgt der filmtypische Lucasfilm-Abspann.

# Mega Drive

## DER BESSERE GEWINNT!



### Sega Mega Drive

Mit Sega 16 Bit-Technik für gestochen scharfe Grafik, 10-Kanal-Stereosound, Control-Pads, Antennenweiche und Netzteil.

Inkl. Spielcassette "Sonic the Hedgehog".

**328<sup>69</sup>**

Spielcassetten ab **89<sup>87</sup>**

# TOYS "R" US<sup>®</sup>

TOYS "R" US gibt es in:

- Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Essen • Gundelfingen b. Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Siegen • Ulm • Viernheim • Wallau

Spezialversand für komplexe, anspruchsvolle Computerspiele/-Simulationen

Viele Titel mit eigenen deutschen Regelübersetzungen

Viele Direktimporte aus den USA

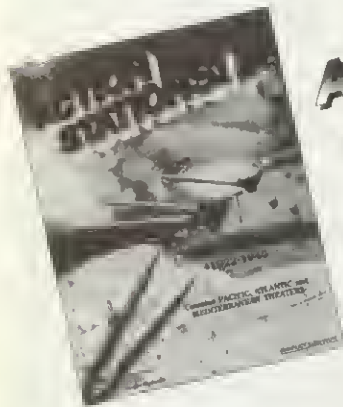
**Jens Dührkop**  
**CoSi** Computerspiele, -Simulationen  
 Postfach 1123 • 2060 Bad Oldesloe

☎ 04531/87821

Do you live in the 51st state of the USA?

Wahrscheinlich nicht; deshalb erheben Sie bei uns alle hier aufgeführten Spiele mit

deutschen Regelübersetzungen!



# ACTION STATIONS!

(Storm Computers)

Die definitive Simulation von Seegefechten auf taktischer Ebene. Über 180 Schiffstypen (vom Schnellboot bis zum Schlachtschiff) der Zeit von 1922-1945 sind mit vielen typspezifischen Eigenschaften/Daten enthalten (z.B. 42 Trefferzonen, 14 Panzerungsatellen, Leckbekämpfungsfähigkeit u.v.a.m.). Viele Faktoren sind berücksichtigt: Rauch, Leuchtgranaten, Suchscheinwerfer, Radar, geflutete und brennende Munitionsmagazine, 8 Torpedotypen (Lauf wird bis auf weniger als 1 Meter genau berechnet) usw. Bis zu 49 Schiffe können gleichzeitig im Spiel sein. Mit 30 Szenarien (Atlantik, Pazifik, Mittelmeer) und Scenario-Generator/-Editor. Sehr gute "Künstliche Intelligenz" des Computergegners! Bei uns mit deutscher Regelübersetzung (46 Seiten!). Für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM

**Action Stations Utility Disk**  
 (Storm Computers)  
 3 Hilfeprogramme, 28 zusätzliche Schiffsklassen und 13 neue Szenarien für Action Stations!  
 Bei uns mit deutscher Anleitung!  
 Für IBM, Amiga: 59,95 DM

# WORLDS AT WAR

(Storm Computers)



Science-Fiction-Strategiespiel für 1-2 Spieler mit Planeteneroberung, Bau von Saumschiffflotte usw. Durch variable Größe der Starne Karte sind kurze Szenarien oder achtelange Feldzüge möglich. Hoher Wiederpielbarkeitswert, da die Planeten und Bypernrauswege bei jeder neuen Partie neu verteilt werden. Computer Gaming World (USA) über dieses Spiel: "Like EMPIRE, what this game has to play value." Bei uns mit deutscher Anleitung! Für IBM (EGA) und Amiga: 89,95 DM

# NAPOLEON I

(Storm Computers)

Simulation von 4 Feldzügen (1805, 1806-07, 1809, 1813-14) auf Korporationsebene. Bei Schlachten kann auf die taktische Ebene herunter-"gezoomt" werden. Alle wichtigen Aspekte der Kriegsführung der damaligen Zeit sind berücksichtigt: Moral, Ernährung, Abnutzung, Versorgung aus dem Lande, Truppenführer, Kapitulation usw. Bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga, ST: 79,95 DM



# WHITE DEATH

(Storm Computers)

Sehr detaillierte Simulation der Schlacht um Velikiye Luki Ende 1942 auf operativ-taktischer Ebene. Über 400 Einheiten, 27 Waffengattungen: Vom F-34-Bataillon bis zum Kradschützenbataillon und von der Ski-Kompanie bis zum "Stalinorgel"-Regiment. Das Spielsystem gibt das Ringen um die Initiative beider Seiten sehr gut wieder. Bei uns mit deutscher Anleitung. Für Amiga (1 MB): 99,95 DM

# WHITE DEATH

Battle for Velikiye Luki, November 1942



Weitere Titel mit deutschen Regelübersetzungen:

# Second Front

(SSI)

Die gesamte Ostfront 1941-45 auf Divisionsebene, 1 Spielzug = 1 Woche. Mit Luftversorgung, Leaking der Produktion, Truppenführern usw. Sehr detailliert! Für Amiga: 99,95 DM, IBM: 109,95 DM

# Western Front

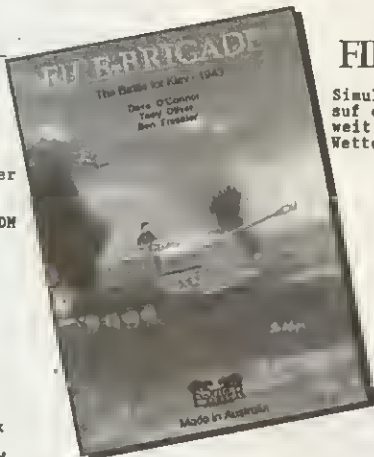
(SSI)

Frankreich und Italien 1944/45. Gleiches Spielsystem wie Second Front. Für IBM: 109,95 DM

# Carrier Strike: South Pacific 1942-44

(SSI)

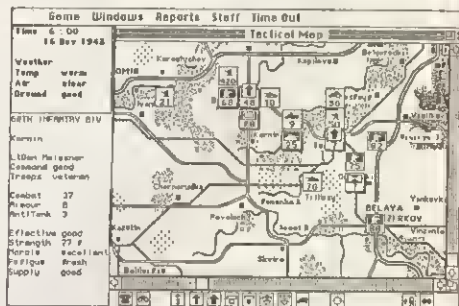
Flugzeugträgerschlachten im Pazifik auf operativ-taktischer Ebene. Vom selben Programmierer wie Second + Western Front. 6 Szenarien + Feldzugsoption! Für IBM: 119,95 DM



# FIRE-BRIGADE

Simulation der beweglich geführten, hin und her wogenden Schlacht um Kiew Ende 1943 auf operativer Ebene. Fire Brigade besitzt einen hohen Authentizitätsgrad, eine sehr weit entwickelte "Künstliche Intelligenz" sowie eine vorbildliche Benutzerführung. Wetterverhältnisse, Ernährung, Moral, Kampferfahrung usw. sind berücksichtigt.

Amiga Special Nr. 6/92: "Fire Brigade ist in der Tat das wohl zur Zeit ernsthafteste und beste historische Strategiespiel, das es (nicht nur für den Amiga) zu kaufen gibt!" Bei uns mit deutscher Anleitung (37 Seiten). Für IBM, Amiga (1 MB) und ST: 99,95 DM



Erweiterungsdisk für Carrier Strike: In Kürze für IBM lieferbar.

# ARMADA 2525

(Interstel)

Science-Fiction-Strategiespiel für 1-6 Spieler. Mit Forschung & Entwicklung, Diplomatie, Saumschiffschlachten, Invasionen von Planeten usw. Für IBM: 109,95 DM

# LOST ADMIRAL

(QQP)

EMPIRE-ähnliches Strategiespiel über Seegefechte. Mit Produktion, 9 Szenarien, 15 Feldzügen, Szenariengenerator. Für IBM: 99,95 DM

Vorankündigung:

Carriers at War (SSG), in Kürze für IBM lieferbar. Preis ca. 109,95 DM

Blitzkrieg at the Ardenne (Storm), für Amiga (1 MB), IBM: 79,95 DM  
 Breach 2, Vere. 2.0 (OmniTrend), für IBM, Amiga (1 MB): 89,95 DM  
 Conflict: Korea (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM  
 Conflict: Middle East (SSI), für IBM, Amiga (1 MB): 99,95 DM  
 Medieval Lords (SSI), für IBM: 99,95 DM  
 Panzer Battle (SSG), für Amiga, IBM: 89,95 DM  
 Patton Strikes Back (Broderbund), für IBM: 99,95 DM  
 Perfect General (QQP), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM  
 Perfect General Scenario Disk (QQP) für IBM und Amiga: 79,95 DM  
 Storm Across Europe (SSI), für Amiga: 99,95 DM  
 Typhoon of Steel (SSI), für IBM und Amiga (1 MB): 99,95 DM

Deutsche Anleitungen einzeln:

Action Stations: 25 DM  
 Carrier Strike South Pacific: 23 DM  
 Conflict: Middle East: 19 DM  
 Conflict: Korea: 20 DM  
 Fire Brigade: 25 DM  
 Fire Team 2200: 16 DM  
 Lost Admiral: 19 DM  
 Medieval Lords: 16 DM  
 Overrun: 25 DM  
 Panzer Battle: 25 DM  
 Perfect General: 19 DM  
 Rule of Engagement: 19 DM  
 Storm Across Europe: 20 DM  
 Sword of Aragon: 21 DM  
 Typhoon of Steel: 25 DM  
 Warship: 21 DM  
 Western Front: 21 DM  
 White Death: 25 DM  
 Worlds at War: 14 DM

Wir führen auch KoSims ohne Computer, z.B.:

Etadelle: Duel for Kursk (3W), mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 400 Countern, Regiments- und Bataillonebene. Preis: 59,95 DM

Staligrad Pocket (The Gamara), mit 1 landkartenähnlichen Spielplan (55 x 85 cm), 420 Countern, Division- und Regimentebene. Preis: 59,95 DM

Info-Material mit Spielbeschreibungen gegen Einsendung von 2 DM in Briefmarken erhältlich

Versandkosten: Vorauskassa: 4,90 DM Nachnahme: 7,90 DM



## Spy-Übel



Sportspiele lassen grüßen, Guy Spy zeigt Abfahrtslaufqualitäten

# Guy Spy

## and the Crystals of Armageddon

Spätestens seit *Dragon's Lair* und *Space ACE* ist Ready Soft allen zeichentrickbegeisterten Computerbesitzern ein Begriff. Wurde in älteren Ready-Soft-Produktionen noch auf mutierte Superdrachen eingehackt, prügelt sich der moderne *Guy Spy* mit Oberbösewichtern aus der vermeintlichen Neuzeit.

Baron von Max trägt sich mit dem Gedanken, eine weltbeherrschende Maschine zu entwickeln. Da diese nicht mit Karamelbonbons angetrieben wird, benötigt er dazu die wohlbehüteten Kristalle des Armageddons. Natürlich rechnet

von Max nicht mit dem Tatenrang unseres Superhelden. Denn kaum rattert der Auftrag seines Vorgesetzten über das Flugplatztelex, macht sich Super-Guy auf die Socken, den Bösewichtern dieser Welt das Handwerk zu legen. Ausgangsposition der Jagd auf den skrupellosen Baron ist Berlin; von hier beginnt die wilde Hatz rund um den Erdball. Dabei beschränkt er sich nicht, dem vermeintlichen Übeltäter geographisch näher zu rücken, sondern räumt bei der Gelegenheit auch gleich die Schergen des Barons aus dem Weg. Wie *Space Ace* kämpft auch



Als typischer Vertreter des Ready-Soft-Ensembles, bietet *Guy Spy* leider keine innovativen Neuerungen. Ähnlich wie bei *Space Ace* gibt es viel zu sehen und wenig zu spielen. Da sich *Guy Spy* auf ein Dutzend verschiedener Szenen beschränkt, wird ein

den Bildsequenzen sattgesehen haben. Wie seine Urväter ist *Guy Spy* ein "echtes" Amiga-Spiel. Die Grafik ist schnucklig gemalt, die Musik paßt sich stilvoll den verschiedenen Themen an. Die PC-Version ist wesentlich schlechter: Der Schwierigkeitsgrad wurde angezogen, der Sound ist schlapp und die Grafik kann nicht mal mit dem Amiga-Vorbild mithalten — total lieblos.



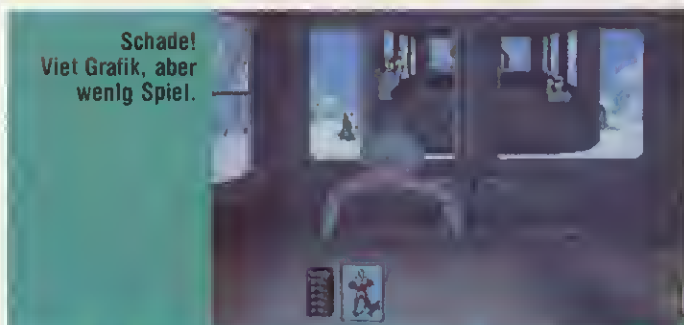
Ende gut, alles gut: von Max fliegt in die Luft.



Solche Zwischenszenen begleiten Euch durch das gesamte Spiel

"Schräg von hinten"-Perspektive. Die spielerischen Anforderungen beschränken sich meist auf drei Handlungen pro Szene, die Ihr lässig per Joystick oder Tastatur kontrolliert.

kn



Schadet Viel Grafik, aber wenig Spiel.



Guy Spy orientiert sich gern am Vorbild *Space Ace*



Der Eingang ins grafisch beeindruckende Primitiv-Dungeon

*Guy Spy* "Szenen-orientiert". Ihr begeben Euch via "Cut-Szene" (grafische Intermezzo, bei denen Ihr nur zuschauen dürft) zum vermutlichen Aufenthaltsort des Barons, räumt die auftauchenden, unvermeidlichen Söldner ab und saust zum nächsten "Treffpunkt". Nach ungefähr acht Runden segnet von Max das Zeitliche. Ihr seht Euer Heldensprite in der Regel in einer

Genre: Geschicklichkeit  
 Hersteller: Readysoft  
 Zirka-Preis: 90 bis 110 Mark  
 Testmuster: Empire

MS-DOS 28%

Grafik: 47% Sound: 13%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, CGA

Unterstützt: EGA, VGA, Adlib, Soundblaster, Joystick, Maus

AMIGA 47%

Grafik: 70% Sound: 47%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 512 KB

Unterstützt: Zweitlaufwerk

Geplant für: —

## Schach dem Schach



Wahlweise gibt's das Feld auch in 3-D zu sehen

# Theatre of War

Seit Jahrhunderten gehört Schach zu den beliebtesten Strategiespielen der westlichen Hemisphäre. Angeblich in Indien entwickelt, trat das kleine Brett mit den 16 Figuren und 64 Feldern seinen Siegeszug um die Welt an. Seit den Gründertagen der Computerspielerei haben Programmierer versucht, Schach in digitale Formen zu pressen — mit eher mäßigem Erfolg. Zwar können die Elektronengehirne gigantisch schnell rechnen, werden aber trotzdem von menschlichen Großmeistern (noch) geschlagen.

Statt nun Gefahr zu laufen, einfach ein weiteres Schachprogramm zu veröffentlichen,

bastelte der kanadische Spielehersteller "Artech" kurzerhand eine eigene Schachvariante: *Theatre of War*. Das Theater des Krieges hat nur noch rudimentär mit dem Spiel der Könige zu tun. So gibt's zwar auch bei *Theatre of War* ein Spielbrett, dieses unterscheidet sich aber gewaltig von dem zum Schachspielen. Einzige Gemeinsamkeit: Das Brett ist in kleine Felder unterteilt und wird auf Wunsch von oben oder in 3D angezeigt.

Gespielt wird eine Partie in Echtzeit, wahlweise gegen einen Computergegner oder einen menschlichen Counterpart. Drei verschiedene Steinvarianten gibt es bei *Theatre of*

Eigentlich bin ich der Schachbanause unserer Redaktion. Ich strapaziere meine grauen Zellen lieber mit einer Partie Go oder einem beinhalten Strategiespiel à la *Advanced Military Commander*, denn mit dem Spiel der Könige. Im Gegensatz zum Schach faszinierte mich *Theatres of War* schon nach kurzer Warmspielphase. Hat man sich erstmal an das eigentümliche Erscheinungsbild gewohnt und kennt die formidablen Eigenschaften der verschiedenen Spielsteine, sowie die strategischen Feinheiten, könnte bei *Theatre of War* durchaus taktisch



die Post abgehen. Der größte Stolperstein in Sachen Spiel Spaß ist aber die vertrackte und leider viel zu umständliche Benutzerführung. Zu oft verhaspelt sich der Spieler auf dem Spielfeld und in den Menüs, während der Gegner Kleinholz aus den eigenen Spielfiguren macht. Der Frust ist hier vorprogrammiert. Außerdem: Die Idee ist sehr lieblich, den Super-VGA-Modus auszunutzen, aber Brett (vor allem in 3D) und Menügrafiken sind extrem augenfeindlich. Andere Farben oder gar eine niedrigere Auflösung hätten hier Wunder gewirkt.

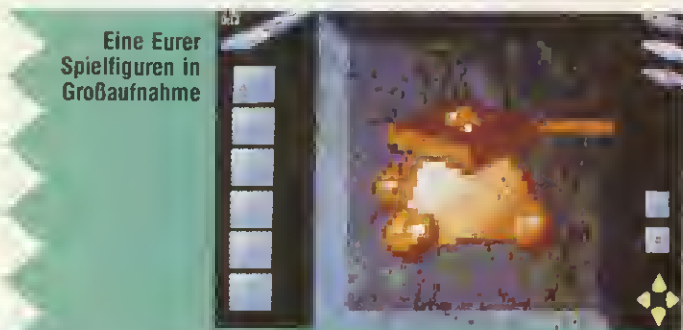


Sieht fast aus wie Schach, hat aber kaum etwas damit zu tun: Artech's *Theatre of War* (MS-DOS)

*War*: "Medival", "Great War" oder "Contemporary". Im "Medival"-Set bestehen Eure Truppen aus einem König, ein paar Bogenschützen, Katapulten und Fußsoldaten. Bei "Great War" gibt's Generäle, Panzer und Kanonen. Das Stein-Set "Contemporary" fährt mit Flugzeugen, Radar und Raketenwertern auf. Alle Spielsteine, welche Variante ist völlig egal, werden per Mausclick auf gut einem Dutzend unterschiedlicher Symbole auf dem Brett verschoben. Per Maus erhalten die Truppen Feuerbefehle, können sich eingraben, verteidigen, ausruhen und fliehen. Wer den gegnerischen Kommandanten (das Äquivalent zum König beim Schach) schlägt, gewinnt das Match. Zwei farbige Balken geben Auskunft über den aktuellen Gesundheitszustand und die noch vorhandene Schlagkraft der jeweiligen Spielfigur.

Die größte, in diesem Fall technische Besonderheit von *Theatre of War*: Es nutzt die Farbenpracht und Auflösung

(256 Farben bei 640x480 Punkten) von Super-VGA-Grafikkarten hundertprozentig aus. Alle Grafiken des Spiels sind extra für diesen Grafikmodus entwickelt und aufwendig "raytraced" worden. Für die wichtigsten VGA-Karten liegt dem Programm die Treibersoftware des hochauflösenden Modus bei. mh



Eine Eurer Spielfiguren in Großaufnahme



Hier wird eingestellt, mit welchen Steinen Ihr spielen wollt (MS-DOS)

Genre: Strategie

Hersteller: Artech/Three Sixty

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Electronic Arts

MS-DOS 63%

Grafik: 60% Sound: 47%

Schwierigkeit: schwer

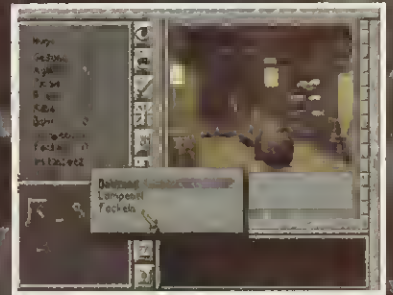
Minimal: 386er mit 16 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Super VGA, Adlib, Soundblaster, Roland

Geplant für: —

# Der Schrecken einer vergessenen Prophezeiung

Lassen Sie sich begeistern von dieser neuen phantastischen Rollenspielart und spielen Sie „PROPHECY OF THE SHADOW“. Das neueste Rollenspielabenteuer von SSI strotzt nur so von wunderbaren digitalisierten Bildern und Animationen, einer dynamischen Filmmusik und märchenhaften Klangeffekten. Dank der Befehlsymbole, die der Anwender nur anzuklicken braucht, den graphischen Verzeichnissen und des Konversationsinterfaces läßt es sich leicht und schnell erlernen und spielen. Auf Ihrer Suche, die Erfüllung einer alten Prophezeiung zu verhindern, werden Sie magische Zauhersprüche anwenden, Rätsel lösen, dunkle Kerker erforschen, Monster bekämpfen und den lang Verstorbenen begegnen. Ein Rollenspielerlebnis, das Sie mit Sicherheit begeistern wird.



Bildschirmfotos von der IBM VGA 256-Farben Version

## PROPHECY OF THE SHADOW™

Ein Rollenspiel für eine Spielfigur.



© 1992 Strategic Simulations, Inc.  
 Alle Rechte vorbehalten.  
 SSI ist ein eingetragenes  
 Warenzeichen von Strategic Simulations, Inc.  
 in den USA und anderen Ländern.  
 Alle Rechte vorbehalten.

Informationen auch auf  
 unserer Website • 036367

**IBM-PC**

VGA 256 Farben  
 AdLib, Soundblaster,  
 Soundblaster Pro

Festplatte wird  
 benötigt

**Amiga**

- ab August



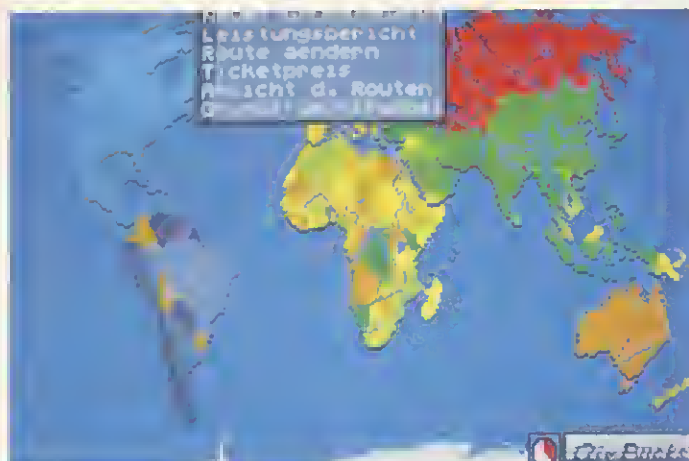
**STRATEGIC SIMULATIONS, INC.**

Vertrieb: Rushware GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 - Österreich: Darius und Karasoft - Schweiz: Thal AG





## Im Aufwind



New York, Rio, Tokio: mit "Power-Air" in alle Welt

# Air Bucks

Die Lufthansa schreibt rote Zahlen, amerikanische Fluglinien machen reihenweise dicht und die Preise purzeln im Kampf um die letzten Passagiere in den Keller. Keine Frage, die in den letzten Boom-Jahren angehäuften Überkapazitäten hängen den Luftlinien jetzt wie Blei an den Flügeln. Grund genug, diese Entwicklung aufzuhalten und eine profitable Airline aufzubauen. In *Air Bucks* startet Ihr im Jahre 1946 mit einem Kapital von 100000 Dollar und einer alten DC 3. Diese bejahrte Dakota wird im günstigsten Fall die Keimzelle einer weltumspannenden Luftfahrtlinie, im negativen Fall macht Ihr bald Pleite und habt einen Haufen Schulden am Hals. Bis zu vier Spieler dürfen gleichzeitig um die Vormacht am Himmel kämpfen. Auf einer Weltkarte legt Ihr mit Maus oder Tastatur die Routen der eigenen Flieger fest, gründet einen Firmensitz und kümmert Euch menügestützt um

Landrechte und Frachtgut. Mit dem nötigen Kapital könnt Ihr Euch bald schnellere und größere Maschinen kaufen und nach eigenem Geschmack ausstatten. Über den finanziellen Werdegang der eigenen Firma informieren Tabellen und Diagramme, die aufgerufen werden können. vw

Genre: Wirtschaftssimulation

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 90 Mark

Testmuster: Impressions

**MS-DOS 56%**

Gratik: 45% Sound: 21%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga, ST

Impressions Hausprogrammierer Ed Grabowski läuft zu ungeahnten Höhen auf. Ist man sonst die schönsten Digitalkatastrophen von ihm gewöhnt, zeigt sich *Air Bucks* erstaunlich spielbar und frei von fatalen "Bugs". Die Kapitalistenmär um Flieger und Handelslizenzen kann im Reigen der durchschnittlichen Wirtschaftssimulation



durchaus mithalten. Natürlich sollte man auch hier keine Meisterleistung erwarten — die Grafik ist von erlesener Schlichtheit, die musikalische Begleitung nur in sparsamen Dosen erträglich. Auf dieses schmückende Beiwerk kann der echte Wirtschaftsfanatiker aber verzichten, da das Spiel an sich erstaunlich frustfrei über die Bühne geht.

# F-15 STRIKE EAGLE III

"Eagle" schlägt zurück!

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

## F-15 Strike Eagle III

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich

MicroProse Ltd Unit 1 Hampden Road Industrial Estate  
Telbury Glos. GL8 8LD, UK

Tel: +44 (0)666 504326



ih. Gabriele Hartmann

ca. 60.000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unseren farbigen über 50seitigen Softwarekatalog. Anrufen lohnt sich!

**B 17**

\*/\*\*

Amiga ..... 84.90  
PC ..... 99.90

**Civilisation**

dt.

Amiga ..... 84.90  
PC ..... 99.90

**AMIGA**

|                                |       |
|--------------------------------|-------|
| 1069 dt. *                     | 89.90 |
| Addams Family **               | 69.90 |
| Coof Croc Twins **             | 64.90 |
| D/Generation                   | 49.90 |
| Der Patrizier dt.              | 79.90 |
| Dune **                        | 79.90 |
| Fire & Ice **                  | 69.90 |
| Grah.Taylor's Soccer Challenge | 69.90 |
| Humans **                      | 79.90 |
| Ishar **                       | 77.90 |
| Lure of Temptress              | 79.90 |
| Microprose Soccer **           | 24.90 |
| Oil Imperium                   | 19.90 |
| Push Over **                   | 69.90 |
| Risky Woods **                 | 69.90 |
| Sensible Soccer **             | 64.90 |
| Space Max **                   | 84.90 |
| Sirker **                      | 69.90 |
| Vroom Data                     | 44.90 |

**PC**

|                        |        |
|------------------------|--------|
| 1069 dt. *             | 84.90  |
| Ashes of Empire        | 89.90  |
| Conquestadot dt.       | 79.90  |
| Cool Croc Twins **     | 64.90  |
| Darklands / **         | 119.90 |
| Darkseed dt.           | 99.90  |
| Das schwarze Auge dt.  | 84.90  |
| Der Patrizier dt.      | 84.90  |
| SWOTL Data: DO 335     | 39.90  |
| Grand Prix Unlimited   | 84.90  |
| Indi 4 dt. *           | 89.90  |
| Ishar **               | 79.90  |
| Lord of the Rings 2    | 84.90  |
| Kaiser dt.             | 104.90 |
| Prophecy of the Shadow | 79.90  |
| Push Over **           | 79.90  |
| Rampart **             | 77.90  |
| Shadowlands **         | 79.90  |
| WingCommander II dt.   | 94.90  |

ab 15.08.92 NEU! JOYSOFT-Mönchengladbach

**Grand Master Chess**

\*\*

PC ..... 84.90

**Laura Bow 2**

dt.

PC ..... 96.90

**Gameboy/SuperNES**

|                             |        |
|-----------------------------|--------|
| GB:Tiny Toon                | 69.90  |
| GB:Parodius                 | 79.90  |
| GB:Turtles 1 **             | 39.00  |
| SNES:Grundgerät *           | 339.00 |
| SNES:Super Tennis           | 99.90  |
| SNES:Super Wrestlingmania * | 149.90 |

**MEGA DRIVE/GAME GEAR**

|                                 |        |
|---------------------------------|--------|
| Mega Drive incl. Pad+ Sonic **  | 329.00 |
| MD:Kid Chameleon **             | 109.90 |
| MD:Olympic Gold **              | 119.90 |
| MD:Chuck Rock *                 | 84.90  |
| Game Gear incl. Sonic+ Netzteil | 329.00 |
| GG:Olympic Gold **              | 84.90  |

**Atari ST**

|                  |       |
|------------------|-------|
| Addams Family ** | 69.90 |
| Epic **          | 74.90 |
| Fire & Ice **    | 64.90 |
| Pacific Islands  | 74.90 |

**C64 Disk**

|                  |       |
|------------------|-------|
| Addams Family ** | 39.90 |
| Budokan **       | 44.90 |
| Creatures 2      | 39.90 |
| Winter Camp      | 39.90 |

**5000 KÖLN 41 VERSAND**

Dörner Str. 394, Tel. 02 21 / 430 10 47-49

**Köln 41 Laden**

Göttesweg 157, Tel. 02 21 / 42 55 66

**Köln 1 Laden**

Mothiasstr. 24 - 26, Tel. 02 21 / 23 95 26

**Bonn 1 Laden**

Münsterstr. 18, Tel. 02 28 / 65 07 26

**Düsseldorf 1 Laden**

Pempelforter Str. 47, Tel. 02 11 / 36 44 45

**Frankfurt 1 Laden**

Fahrgasse 87, Tel. 069 / 280 170

**Mönchengladbach NEU!**

Friedrichstr. 29

| KleinGEDRUCKTES        |  | VERSANDKOSTEN  |                    |
|------------------------|--|----------------|--------------------|
| * Vorankündigung       |  | Bestimmungsort |                    |
| Deutsche Anleihe       |  | bis 148.- DM   | 6.- DM             |
| Behälterverpackung     |  | ab 149.- DM    | kostenlos          |
| auf Wunsch ( 2.50 DM ) |  | bei Vorkasse   | max. 4.- DM        |
| Irrtümer und Preis-    |  | Ausland        | zusätzlich 25.- DM |
| änderungen vorbehalten |  | UPS            | zusätzlich 4.- DM  |
|                        |  | Express        | zusätzlich 7.50DM  |

**BLITZ-VERSAND SAMMELNUMMER**

**02 21 - 430 10 47**  
Fax: 02 21 - 430 21 57

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt. Auch über BTX: \*JOYSOFT#. Lieferung per Nachnahme oder Vorkasse.

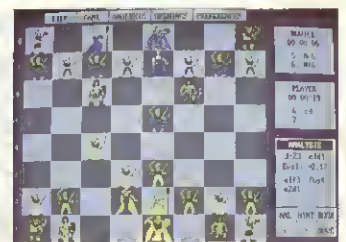
**Noch'n Schach**

**Grandmaster Chess**



Schachprogramme können verdammt frustierend sein: Da kommen so ein paar kryptisch angeordnete Bits und Bytes und fegen uns schon in der schwächsten Spielstufe vom Bildschirm Brett. Bisher bot die Chessmaster-Reihe hier den größten Frustrationsfaktor. Vorbei die Zeiten, in Zukunft wird man sich den Thron der größten Spielstärke mit Capstone's Grandmaster Chess teilen müssen.

Das neue Grubelprogramm der Konkurrenz bietet alles, was sich der Heim-Karpow in seinen kühnsten Träumen wünscht. Neben den üblichen 2-D- und 3-D-Ansichten, austauschbaren Figuren-Sets, einer großen Eröffnungsbibliothek und einem Lernprogramm, werden alle anfallenden Probleme in einer großen Analyse-sektion kommentiert. Vier Spielstufen befriedigen selbst den absoluten Profi und geben dem Schachanfänger einen leichten Spieleinstieg. Wer nicht mit den normalen Schachfiguren spielen möchte, darf Fantasy-Ritter und Monster über das Brett schieben.



Automatische Notation ist selbstverständlich (MS-DDS/VGA)

Genre: Strategie

Hersteller: Capstone

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Accolade

**MS-DOS 80%**

Grafik: 58% Sound: 44%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

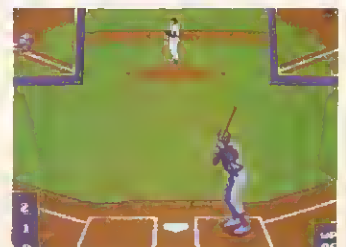
Geplant für: —

**Strike out**

**TV Sp. Baseball**

Vor einigen Jahren waren die Cinemaware-Sportspiele aus der TV-Sports-Reihe das Nonplusultra in Sachen Computersportspielen. Ihr aktuelles Produkt TV Sports Baseball wurde, nach Cinemawares Abgang, flugs an Mindscape verschertelt und entpuppt sich als ähnlich unspektakulär wie schon TV Sports Boxing.

Zu Beginn darf zwischen einer Liga und einer zünftigen Meisterschaft nach K.O.-System gewählt werden. Wie schon in Hardball 3 lassen sich alle Teams und Spieler editieren. Auf dem Rasen angekommen, kämpft Ihr mit einer recht leichten, aber vollkommen unzureichenden Steuerung. Der Ball darf zwar geschlagen und geworfen werden, besonders viel Auswahl bei den Schlägen oder Würfeln habt Ihr jedoch nicht. Einzig die Steuerung der Spieler nach erfolgreichem Schlag ist annehmbar. Ansonsten bietet TV Sports Baseball grafisch und soundtechnisch Durchschnitt; eine recht verständliche Sprachausgabe inbegriffen. Im Endeffekt bleibt kein Sportspiel-Highlight, aber eine knapp überdurchschnittliche Baseball-Simulation für Fans. Hardball 3 bietet mehr. kn



Müde: Wo bleibt die Klasse vergangener TV-Sports-Spiele?

Genre: Sport

Hersteller: Mindscape

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Mindscape

**MS-DOS 57%**

Grafik: 51% Sound: 55%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Soundblaster, Roland, Maus

Geplant für: —

## Oldtimer

### Millemiglia



Im Jahr 1927 startete zum ersten Mal ein Rennen, das in die Geschichte des Motorsports eingehen sollte. Die "1000 Miglia" von Brescia, über Bologna nach Rom und zurück, war damals das, was heute die Rally Paris-Dakar ist. Die Strecke forderte das letzte von Autos und Fahrern und beschleunigte die Entwicklung des Autobaus ganz erheblich. In Simulmonds Rennspiel *Millemiglia* dürfen wir am Steuer eines typischen Rennwagens der damaligen Zeit an dem Spektakel teilnehmen. Jeder Abschnitt der 3-D-Strecke muß in einem bestimmten Zeitrahmen durchfahren werden. Immer, wenn wir einen Unfall bauen, setzt es eine Strafzeit, in der unser Oldtimer repariert wird.

Leider strotzt die Rennerei nur so von technischen Schlamereien: Im Eifer des Gefechts kann es schon mal passieren, daß ein Konkurrent ein paar Meter über der Fahrbahn schwebt oder größer anstatt kleiner wird, wenn er in der Ferne verschwindet. Eine Kollisionsabfrage scheint nicht zu existieren: Mit Schwung geht's geradewegs durch lästige Konkurrenten hindurch. Wir können nur abraten.



Wer ruckelt so spät durch Nacht und Wind? (MS-DOS/VGA)

Genre: Rennspiel  
 Hersteller: Simulmondo  
 Zirka-Preis: 80 Mark  
 Testmuster: Simulmondo

**MS-DOS 33%**

Grafik: 26% Sound: 31%

Schwierigkeit: leicht

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 KB, VGA

Unterstützt: Adlib, Maus

Geplant für: —

## Dreidimensional daneben

### Football Champ



Nach *3D Soccer* bringt die italienische Software-Schmiede Simulmondo mit *Football Champ* ihr zweites Fußballspiel auf den Markt — wieder in 3D. Zu Beginn entscheidet Ihr Euch für die deutsche, französische, britische oder italienische Liga. Dann sucht Ihr Eure Lieblingsmannschaft aus und klickt durch die Saison. Während des Spiels schaut Ihr auf den von Euch gesteuerten Spieler und den 3-D-Rasen. Die recht flotte 3-D-Grafik bietet trotz aufrufbarer "Radarübersicht" nicht den nötigen Überblick. So hetzt Ihr dem Ball hinterher, rätselt, welches Tor das eigene ist und grätscht, dank ungenauer Steuerung, reihenweise in die Beine eigener Spieler. Auf Knopfdruck wird irgendwohin geschossen oder geköpft. Zuspiele gelingen selten, taktisch durchdachtes Spiel ist, dank mangelhafter Orientierung, gänzlich ausgeschlossen. Selbst der einstellbare Blickwinkel hilft kaum. So scheitert das an sich nett konzipierte *Football Champ* an den Folgen der schnellen, detaillierten aber trotzdem sehr unübersichtlichen 3-D-Grafik. Nur fanatische Sammler sollten sich ein Exemplar zulegen. *kn*



Football Champ wirft Fragen auf: Wo mag der Ball bloß stecken?

Genre: Sport  
 Hersteller: Simulmondo  
 Zirka-Preis: 80 Mark  
 Testmuster: Simulmondo

**ST 32%**

Grafik: 60% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer

Minimal: —

Unterstützt: 1 MB

Geplant für: C64, Amiga

WAS BRINGEN FERN SPIELE?

Leben in die Bock Partner Weltweit Freund und Feind Spiel vol Spannung

WIR BRINGEN ERSTKÄSSIGE SPIELE UND UMFASSENDEN SPIELERSERVICE. NICHT ZUFÄLLIG HABEN WIR ES ZUM FOLGENDEN FERNSEH-ANBIETER IN MITTELKURZA GEBRACHT.

CRIME  
 SF  
 Fantasy

WAS BRINGEN FERN SPIELE?

POSTFACH 1205 A-8021 GRAZ  
 A-0316/319327 FAX A 0316/310318

INFO GRATIS UND UNVERBINDLICH: WIR STARTEN STANDIG NEUE SPIELE!

Ab die Post!

SOUNDBLASTER ORIGINAL v. d. DISTRIBUTOR:

neu PC+ AMIGA Version 2.0 SET 2.0 PRO 3

279.- 320.- 598.-

|                     | PC       | Amiga |
|---------------------|----------|-------|
| Acres of Pacific    | DA 74.90 | a.A.  |
| Air Bucks           | DA 72.90 | a.A.  |
| Another World       | DA 68.90 | 54.90 |
| B17 Flying For.     | DA 88.90 | 66.90 |
| Battle Isle         | DV 81.90 | 66.90 |
| - Data Disk 1       | 45.90    | 43.90 |
| Championship Manag. | ---      | 63.90 |
| Darklands           | DA 91.90 | ---   |
| Das schwarze Auge   | DV 82.90 | 69.90 |
| Der Patrizier       | DV 89.90 | 66.90 |
| Elvira 2            | DV 78.90 | 66.90 |
| Epic                | DA 71.90 | 63.90 |
| Eye of Beholder 2   | DV 79.90 | 77.90 |
| Gods                | DV 71.90 | 54.90 |
| Graham Taylor       | ---      | 53.90 |
| Grand Prix Unlam.   | DA 72.90 | ---   |
| Indiana Jones IV    | DA 82.90 | a.A.  |
| Larry v             | DA 69.90 | 66.90 |
| Lenmings            | DA 41.90 | 36.90 |
| - Data Disk         | DA 36.90 | 31.90 |
| Links               | 83.90    | 71.90 |
| - Zus.Disk 1-6      | je 39.90 | ---   |
| Mad TV              | DV 81.90 | 66.90 |
| Might + Magic 3     | DV 82.90 | 66.90 |
| Monkey Island 2     | DV 78.90 | 77.90 |
| More Lemmings       | DA 36.90 | 33.90 |
| Pacific Island      | DA 71.90 | 63.90 |
| Police Quest 3      | DV 82.90 | 66.90 |
| Push Over           | 66.90    | 54.90 |
| Drivin              | 71.90    | 63.90 |
| Space Quest 4       | DV 82.90 | 66.90 |
| TV Sports Basech.   | 80.90    | a.A.  |
| Willy Beamish       | dt 82.90 | 66.90 |
| Wing Commander 2    | DV 86.90 | ---   |

VERSANDKOSTEN:  
 Nachnahme DM 7.50 Ausland DM 12.50  
 Vorauskasse / Stammkunden DM 4.50

**OKAY SOFT**  
 AM GRABEN 2 W-8471 WEIDING  
 Tel. 09674-1279 Fax -1294  
 hotline news -8405

ECS hat megastarke Ladengeschäfte!!!

THE BOY SEGA

8000 München 80 Rosenheimer Str. 92a Tel.: 089-4 48 93 99

6000 Frankfurt 1 Töngesgasse 4 Tel.: 069-1 31 03 61

7000 Stuttgart 70 König-Karl-Str. 69/Nähe Wilhelmpl. Tel.: 07 11-55 66 01

7000 Stuttgart 1 Rotebühlpassage

2800 Bremen 1 Birkenstr. 44/Nähe Hillmannpl. Tel.: 04 21-30 23 45

2000 Hamburg 54 Kieler Str. 54 Tel.: 040-54 30 10

2000 Hamburg 1 Große Reichen Str. 56 (Rathausmarkt) Tel.: 040-33 03 60

1000 Berlin 12 Wilmersdorfer/Ecke Goethestr. 39/40 Tel.: 030-3 12 46 42  
 (U. Bahn-H. Wilmersdorferstr.)

8260 Mühldorf Ledererstr. 7 Tel.: 086 31-1 59 12

A-5020 Salzburg Wolf-Oletrich-Str. 23 Tel.: 0662-87 28 33

...ist megastark!

**SOFTPOWER**  
**Berlin**  
*Special News*  
**FLIGHT OF THE INTRUDER und WOLFPACK**  
 DEUTSCHE Version  
 DM 39,- per Stück!  
 Für AMIGA und PC

Riesiger Spielspaß durch Berlins größtes Lager an PC + AMIGA Spielen wird garantiert!

Hauptgeschäft  
 Schwedenstr. 18c  
 1000 Berlin 65  
 Fax. 030 / 492 2057

Filiale Spandau  
 Schönwalder Str. 65  
 1000 Berlin 20  
**030 / 492 20 56**

**MEGA TRADE**

**ACHTUNG SUCHTGEFAHR!**

Wir stellen die Frage der Fragen!

*Wo sind meine guten Videospiele?*

**NATÜRLICH BEI MEGA TRADE**

Die **NR. 1** im Bodenseeraum  
**VIDEO- UND COMPUTERSPIELE**  
 Marktpassage, 7700 Singen,  
 Telefon 077 31/66634,  
 Fax 64521  
 Öffnungszeiten:  
 10.00-17.00 Uhr,  
 Samstag 9.00-13.00 Uhr

**Meuchel Dir einen**

**Dylan Dog**

*na ja* Simulmondo schreckt anscheinend vor keinem Computerspielgenre zurück. Mit *Dylan Dog* stopfen sie ihre Action-Adventure-Lücke und dies wieder nur mit mäßigem Erfolg. Ihr steuert den guten Dylan durch die finsternen Gänge einer Horrorvilla und haut einem Zombie nach dem anderen die Rübe platt. Eure Aufgabe ist es, den bösen Evil zu finden und ihn außer Betrieb zu setzen. So latscht Dylan von Raum zu Raum, löst ein Rätsel nach dem anderen (Gegenstand A aus Raum B zu Raum C bringen) und erwehrt sich unterdessen allerlei Männlein mit Kettensägen oder Bohrmaschinen. Dylan kann jedoch zurückhauen und hat für den Härtefall gar eine Pistole am Gürtel.

Grafisch hat sich Simulmondo einige Mühe gemacht: Die VGA-Räume sehen teilweise nett aus und vermitteln gar einen kleinen Gruseleffekt. Die Musik kann sich hören lassen, bis sie nach einer gewissen Zeit nervt. Für ein anständiges Spieldesign hat die Zeit jedoch nicht mehr gereicht: Lahme Rätsel, dumme Steuerung und langweilig aufgebaute Räume lassen den Gruselspielspaß verbluten. *kn*



*Dylan Dog* köpft die Zombies reihenweise — wir gähnen

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Simulmondo

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Simulmondo

**MS-DOS 25%**

Gratik: 48% Sound: 37%

Schwierigkeit: mittel

Minimal: 286er mit 12 MHz, 640 K8, VGA

Unterstützt: Adlib, Joystick

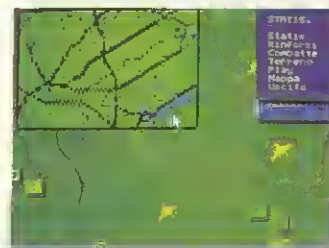
Geplant für: Amiga, C64, ST

**Jacke wie Hose**

**Great Napoleonic Battles**

*na ja* Das grundsätzliche Spielprinzip des Napoleon-Strategiespieles von Impression ist im Prinzip dasselbe wie im ebenfalls in dieser Ausgabe getesteten *Warriors of Releyene* mit dem Unterschied, daß hier drei wahre Schlachten nachgekämpft werden können. Marengo, Quatre und das berühmte Waterloo stehen zur Wahl. Kreative Strategen können sich sogar als Schlachtendesigner versuchen. Mit beigelegten Editoren bastelt Ihr Eure eigenen Örtlichkeiten mit Armeen und Städten zusammen. Die Grafik wirkt etwas übersichtlicher, wenn auch simpler, als bei dem Fantasy-Spiel. Von wahren spielerischen Gehalt können allerdings auch die neuen Szenarien nicht überzeugen. Hier rächt sich dann doch die erkennbare Massenproduktion von Impressions.

Die Liebe zum Detail fehlt, ebenso Benutzerfreundlichkeit. Wahrlich kein besonders origineller Strategiehaben, auch wenn es besser ist als so manch anderes Impressions-Spiel. *ri*



Ein neues Szenario allein verspricht kein besseres Spiel

Genre: Strategie

Hersteller: Impressions

Zirka-Preis: 80 Mark

Testmuster: Impressions

**MS-DOS 30%**

Gratik: 29% Sound: 20%

Schwierigkeit: einstellbar

Minimal: 286er mit 12 MHz, 512 K8, EGA

Unterstützt: VGA, Adlib, Maus

Geplant für: Amiga, ST

**XANADU**

t&t Software GmbH - Neuhäuser Str. 17 - 4790 Paderborn  
 t&t Software GmbH - Spielplatzstr. 25 - 4780 Lippstadt

**Tel.: (05251) 282329**

Auszug aus unserem Programm:

|                     | PC   | AMIGA      |
|---------------------|------|------------|
| Das schwarze Auge   | 95,- | a. Anfrage |
| Der Patrizier       | 95,- | 80,-       |
| Civilisation        | 95,- | 90,-       |
| Indiana Jones 4     | 95,- | a. Anfrage |
| Rampart             | 80,- | a. Anfrage |
| A-Train             | 95,- |            |
| Aces of pacific     | 95,- |            |
| Cruise for a corpse | 80,- | 72,-       |

Floppy 3,5" extern für alle AMIGA's (amigafarben, Bus-DF3, abschaltbar) 105,-

512 k RAM-Erw. für A500, abschaltbar m. Uhr 40,-

1 MB RAM-Erw. für A500 plus (erweitert A500 plus auf 2 MB Chipmem) 80,-

Soundblaster 2.0 249,-

Soundblaster pro 399,- natürlich mit dt. Handbuch

Bestellannahme:

Mo. bis Fr. 14.00 bis 20.30 Uhr

Samstags 10.00 bis 18.00 Uhr

Aktuelle Preisliste kostenlos!





### Conquestador

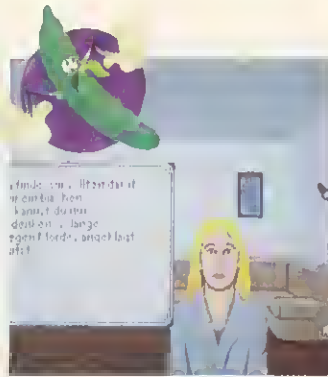
Bis zu vier PC-Spieler dürfen sich nun (gleichzeitig) auf dem Fantasy-Planeten "Paradise" austoben. Entdecken & Erben heißt die Devise. Jeder Möchtegern-Kolumbus verschiebt auf einer Landkarte Segelschiffe und schickt Truppen in die Schlacht gegen den Nachbarherrscher. Die PC-Version bietet grafisch einige Farben mehr als die Amiga-Fassung, spielerisch wird überdurchschnittliche Taktik geboten. *ri*

Genre: Strategie  
Hersteller: GDG  
Zirka-Preis: 90 Mark

**MS-DOS 68%**

Grafik: 63% Sound: 64%

Schwierigkeit: einstellbar



### Crime City

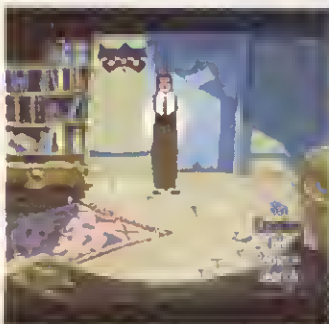
Selten so gelacht: Was Impressions in einem einzigen Spiel an Softwarekatastrophen bietet, sollte im tiefsten Regal-Dungeon verstauben. In der deutschen Übersetzung hat man mangels deutschem Zeichensatz einfach alle Umlaute weggelassen: "Fr echte Sprnasen, natrlich behaupt kein Problem" Vor dieser spielerischen Nullnummer, müssen wir alle Kriminal-Adventure-Fans warnen: Finger weg! *vw*

Genre: Adventure  
Hersteller: Impressions  
Zirka-Preis: 100 Mark

**MS-DOS 11%**

Grafik: 17% Sound: 9%

Schwierigkeit: mittel



### Cruise f. a Corpse

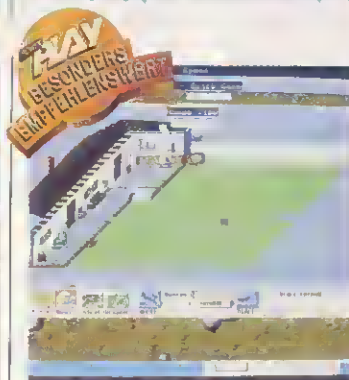
Acht lange Monate nach Erscheinen der Amiga-Version kann Inspektor Roul Dusentier endlich auch auf dem PC ermitteln. Beim Mordgeplänkel auf hoher See wurde in Sachen Handlung nichts verändert. In der technisch überarbeiteten Version können Hobbydetektive ihre pixelgroßen Indizien nun in 256 Farben suchen, aber der recht nette Softwarekrimi erreicht nicht ganz den Lucasfilm Games- oder Sierra-Standard. *kn*

Genre: Adventure  
Hersteller: Delphine  
Zirka-Preis: 120 Mark

**MS-DOS 64%**

Grafik: 72% Sound: 49%

Schwierigkeit: mittel



### Sim Ant

2 MByte RAM und eine Festplatte empfiehlt der Ameisenkönig allen Amiga-Besitzern, um in den vollen Genuß der Biosimulation von Maxis zu kommen. Wer sein Lieblingsmaschinchen nur mit 1 MByte Speicher fährt, kann die Digitalinsekten leider nur in niedriger Auflösung (320 x 200) bewundern. Von diesen Hardwareanforderungen abgesehen, läßt sich mit den Ameisen ein vortreffliches Nest buddeln. *vw*

Genre: Simulation  
Hersteller: Maxis  
Zirka-Preis: 120 Mark

**AMIGA 86%**

Grafik: 62% Sound: 17%

Schwierigkeit: einstellbar

# FLUGSIMULATION

Die Flugsimulation, die eine völlig neue Richtung einschlägt!

Bereite Dich auf einen Senkrechtstart vor!

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

### Harrier Jump Jet

Bald auch für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos. GL8 8LD. UK.  
Tel: +44 (0)666 504326

# Game Play

## HOT SUMMER SPECIALS

### MEGA DRIVE

- Whip Rush 29,- DM
- Quack Shot 69,- DM
- Cruck Down 29,- DM
- Block Out 39,- DM
- Wonderboy III 39,- DM
- Sword of Sodom 39,- DM
- Hellfire 49,- DM
- Wanni Wanni World 79,- DM
- Japan Adapter 20,- DM

### PC Engine

- Dragon Spirit 29,- DM
- Paranoia 29,- DM
- Space Invaders 29,- DM
- Lode Runner 39,- DM
- Image Fight 39,- DM
- Mr. Heil 39,- DM
- Tiger Road 39,- DM
- Operation W. 49,- DM
- Final Soldier 49,- DM
- Power Eleven 49,- DM
- Afterburner II 59,- DM
- Ninja Spirit 79,- DM
- Gradius 79,- DM
- System Card 3.0 179,- DM
- Grundgerät PAL 222,- DM
- Duo 899,- DM

Viele ältere Spiele wieder lieferbar, auch Super CD's. Ca. 180 Titel ständig am Lager.

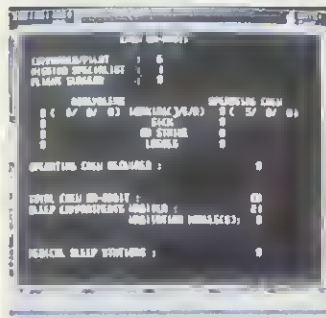
### Super NES

- Grundgerät dt. 329,- DM
- Spiele auf Anfrage

**Filiale: Berlin**  
Tgl. ab 10 Uhr  
Fax: 030/6913838  
**Tel: 030/6912156**

**Zentrale: Verl**  
Laden: ab 13 Uhr geöffnet  
Österwieher Str. 70  
4837 Verl 1

Fax: 05246/81270  
**Tel: 05246/81184**



## Space M.A.X.

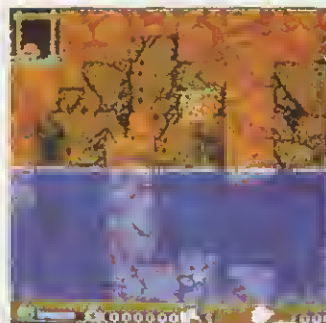
Wirtschaftswissenschaftler, die es in die Weiten des Raums drängt und die mindestens 1 MByte Speicher besitzen, dürfen bedenkenlos mit *Space M.A.X.* eine florierende Raumstation bauen und managen. Alles, was schon die MS-DDS-Version zu einem außergewöhnlichen Spiel machte, findet sich auch in der Amiga-Version. Lobenswert auch das Handbuch, das einen umfassenden Einblick in die Problematik gewährt. *vw*

Genre: Simulation  
Hersteller: Starbyte  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 80%**

Grafik: 64% Sound: 58%

Schwierigkeit: einstellbar



## UGH!

Blue Bytes' *Space-Taxi*-Variante um steinzeitliche Hubschrauber darf nun auch von C-64-Fans gemeistert werden. Neben dem 2-Spieler-Modus gibt's alle Features der Amiga-Version und eine abspeicherbare High-Score-Liste. An der soliden Spielbarkeit hat sich nichts geändert, grafisch gibt's jedoch einen Ruffel. Trotz des beeindruckenden Wassereffekts sind einige Sprites bis zur Unkenntlichkeit entstellt. *kn*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Blue Byte  
Zirka-Preis: 60 Mark

**C64 68%**

Grafik: 47% Sound: 65%

Schwierigkeit: einstellbar



## Tennis Cup 2

Loricels *Tennis Cup 2* spielt sich auf dem Amiga, dank leicht veränderter Steuerung, eine Winzigkeit besser als die MS-DDS-Variante. Hinzu kommen die korrekt digitalisierte Stimme Eures Schiedsrichters und schön animierte Spieler. Davon abgesehen, gibt es genauso verwirrende Ballwechsel zu bestehen, wie auf dem PC. Genaues Platzieren des Balls wird zur Glückssache. Fazit: Ganz nett, aber kein Highlight. *kn*

Genre: Sport  
Hersteller: Loricel  
Zirka-Preis: 90 Mark

**AMIGA 63%**

Grafik: 64% Sound: 66%

Schwierigkeit: mittel



## Space Crusade

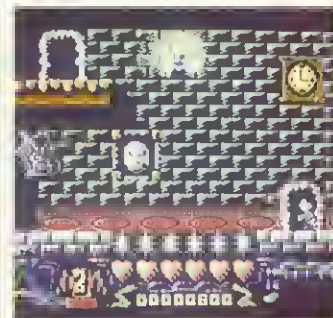
ST-Besitzer zugreifen! Zwar ist *Space Crusade* kein furioses High-End-Programm, aber Spaß macht die wilde strategisch angehauchte Alien-Hatz auf alle Fälle. Ob allein oder im Verbund mit drei Kumpanen — die Computerumsetzung des bekannten Sf-Brettspiels ist, im Gegensatz zu *Hero's Quest* geglückt. Die Grafik ist einen Hauch zu langsam, aber das tut dem taktischen Vergnügen kaum einen Abbruch. *mh*

Genre: Strategie  
Hersteller: Gremlin  
Zirka-Preis: 90 Mark

**ATARI ST 70%**

Grafik: 67% Sound: 30%

Schwierigkeit: mittel



## Addams Family

Mit der schaurig-schönen Amiga-Gruseltruppe hat die C-64-Familie nicht mehr viel gemeinsam. Die Level sind sowohl grafisch als auch spieltechnisch erheblich abgespeckt worden und bieten somit nur gebremsten Hüftspaß. Mit viel Fantasie läßt sich zwar das ursprüngliche Konzept erkennen, trotzdem müssen wir selbst Fans dringend abraten: Trotz unendlich vielen Leben kommt schnell Frust auf. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Ocean  
Zirka-Preis: 60 Mark

**C64 39%**

Grafik: 32% Sound: 22%

Schwierigkeit: schwer



## Ultima 6

Keiner hat's geglaubt — am wenigsten Origin selber. *Ultima 6* ist zu guter Letzt doch noch für Amiga und nun für Atari ST umgesetzt worden. Auch die Atari-Fassung leidet unter deutlichen technischen Mangelerscheinungen. Die Grafik schleicht im Schongang dahin, der Minimalsound röhrt knirschend aus dem Lautsprecher. Schade um das gute Spiel — aber ohne passende Technik machts nur halb soviel Spaß. *mh*

Genre: Rollenspiel  
Hersteller: Origin  
Zirka-Preis: 100 Mark

**ATARI ST 72%**

Grafik: 65% Sound: 48%

Schwierigkeit: schwer

# PARODIUS

## Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern:  
 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Video-spiele gibt. Oder einschenken an:  
**KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.**  
 Frankieren Rückumschlag belegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugesandt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.  
**POP 9/92**



### Die Oktopus-Krake in Eurem NES

Oktopus breitet seine Krakenarme über die Welt aus und will alles vernichten. Jetzt müssen Parodius und seine Freunde ran. Sie flitzen mit ihrem Raumschiff durchs Weltall. Das ist die Rettung!

- Für 1 Spieler
- 7 Level
- System: NES

Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel

## Verrücktes Action-Abenteuer im Weltraum

Im Universum ist der Teufel los! Vier witzige Comic-Helden sind unterwegs in den Tiefen des Alls.

**POWER PLAY 7/91** schreibt begeistert: „Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game-Boy-Software.“  
**B5 % Spielspaß!**



Klare Sache für **ASM 6/91**: Gigastark.  
 „... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden.“

- Für 1 Spieler
- System: GAME BOY

Weitere Informationen: **KONAMI (Europe) GmbH**, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-0 69/95 08 12-0, Telefax D-0 69/95 08 12-77



PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. F&P 92/311 Pa.



**Superstarker Videospielspaß**

# KONAMI

# Man spricht DEUTSCH

**K**eine größere Softwarefirma kann es sich mehr leisten, ihre Spiele in den verschiedenen Ländern einfach in englischer Sprache zu veröffentlichen. Besonders textlastige Programme wie Rollenspiele oder Adventures werden zwar von eingefleischten Fans trotz der Sprachbarriere gekauft, aber das Massenpublikum erreicht man mit der Originalversion nicht. Auch Kinofilme werden ja, in einem besonders aufwendigen Verfahren, nachträglich in der Landessprache synchronisiert. Besonders in Deutschland wird die Übersetzung von Filmen mit höchster Perfektion betrieben. Geben sich andere Länder mit Untertiteln und Originalton zufrieden, müssen hierzulande die Dialoge in der passenden Mundart von der Leinwand schallen. Nicht umsonst

Die Folge: oftmals grammatikalisch absolut korrekte, aber inhaltlich nicht zum Spiel passende Übersetzungen. Erheblich bessere Ergebnisse erzielen Firmen, die sich eigener Übersetzer im Hause bedienen oder auf eine deutsche Firma zurückgreifen. Wir haben uns vier aktuelle Spiele, die kürzlich in Deutsch veröffentlicht wurden, genauer angesehen. *mh*

## Wing Commander 2

Der Kilrathi flucht in hochdeutsch



hat Deutschland die besten Synchronstudios der Welt.

Eine ähnliche Entwicklung, also hin zur Perfektion, ist auch bei der Umsetzung englischer Spielesoftware zu beobachten. So arbeiten mittlerweile in jedem größeren Softwarehaus eine Handvoll deutscher Landsleute, die die Übersetzungen übernehmen — beispielsweise bei Origin oder Sierra. Weitere Alternativen: Eine englische oder amerikanische Firma überträgt die Übersetzung einem deutschen Softwarehaus. Softgold in Kaarst übernimmt so die "Eindeutschung" der SSI-AD&D-Programme sowie der Spiele aus dem Hause New World Computing, Sir-Tech und Lucasfilm Games. Eine dritte Variante wird von Microprose und Electronic Arts praktiziert. Diese benutzen in aller Regel Übersetzungsbüros im eigenen Land — letztere ist leider oft die schlechteste Variante. Denn die Übersetzer in diesen Büros kennen meistens weder das Spiel noch die Branche.

Obwohl Origins Weltallaction *Wing Commander 2* nicht gerade vor Text strotzt, machte man sich trotzdem die Mühe, das Handbuch und die Bildschirmtexte ins Deutsche zu übertragen. Nur eines wurde nicht adaptiert: die Sprachausgabe. Diese ist zwar weiterhin in Englisch, wird aber mit deutschen Untertiteln unterlegt. Verständigungsschwierigkeiten mit Co-Piloten oder gar den Kilrathis gehören nun der Vergangenheit an. Ob und wann die Zusatzdisketten, die *Special Operations 1 & 2*, ins Deutsche übertragen werden, stand zur Zeit noch nicht fest.

## Ultima 7

Eine wahre Sisyphosarbeit haben sich Origins Übersetzer mit *Ultima 7* aufgehalst. Das komplette Spiel lebt durch die Kommunikation mit den vielen Spielfiguren. Mit der Textmenge, die im Spiel vorkommt, könnte man schon einen kleineren Roman füllen. Ein weite-

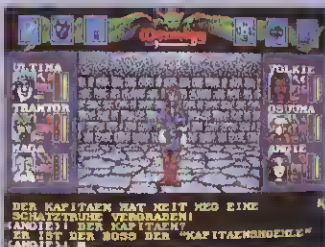


Ultima 7 kommt mit allemanischen Digilauten

res Problem (wie auch bei anderen Spielen): Die längeren deutschen Wörter passen nicht ganz so einfach in den dafür vorgesehenen Platz. Das erschwert die Arbeit ganz erheblich. Umso mehr erstaunt die gute Qualität der Übersetzung. Hier macht sich deutlich bemerkbar, daß Origin ein paar Deutsche eingestellt hat, die in Austin die Übersetzungen übernehmen.

Ein besonderes Schmanke: Bei *Ultima 7* ist, im Gegensatz zu *Wing Commander 2*, auch die Sprache komplett übersetzt — Untertitel ade.

## Wizardry 6

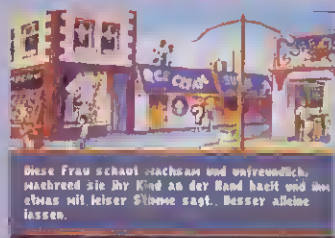


Da freut sich der Monstermeuchler: *Wizardry 6*

Lange genug hat's ja gedauert. Immerhin lagen zwischen der englischen Fassung und der deutschen Version über ein Jahr. Einige technische Probleme, die geballte Ladung Bildschirmtexte und das volu-

minöse Handbuch, verzögerten die Übersetzung des Rollenspielklassikers *Bane of the Cosmic Forge*. Die Mühe und das Warten hat sich jedoch gelohnt. Dank der guten Umsetzung dürften einige knackige Rätsel ihren Schrecken verloren haben. Besonderes Augenmerk haben die Übersetzer nicht nur auf die zahlreichen Beschreibungen und Rätsel gelegt, sondern haben gleich alle Namen der Gegenstände und Zaubersprüche mit übersetzt. Einziges Manko: Dadurch, daß viele deutsche Wörter ein wenig länger sind als die englischen Pendanten, werden vor allem beim Charakterbildschirm viele Abkürzungen verwendet. Aber nach kurzer Eingewöhnungsphase kommt man mit den Kürzeln wunderbar zurecht.

## Les Manley 2



Deutscher Durchschnitt: *Les Manley 2* (MS-DDS/VGA)

Schon etwas betagter kommen nun auch Nichtranglisten mit dem Wortschatz von Accolades Grafikadventure *Les Manley 2: Lost in L.A.* zurecht. Spielerisch kann das Adventure zwar den Kollegen von Sierra oder gar Lucasfilm Games nicht das Wasser reichen, aber für ein paar gemütliche Stunden witziger Unterhaltung reicht's allemal — kein Highlight, aber im gehobenen Adventure-Bereich. Der Humor der Originalversion hat glücklicherweise durch die Übersetzung nicht gelitten und beschert dem Spieler so manchen Lacher.

| Name              | Genre            | Wertung | Handbuch       | Spiel          |
|-------------------|------------------|---------|----------------|----------------|
| Les Manley 2      | Grafik-adventure | 69%     | empfehlenswert | empfehlenswert |
| Wizardry 6        | Rollenspiel      | 89%     | hervorragend   | empfehlenswert |
| Wing Commander II | Action           | 82%     | empfehlenswert | hervorragend   |
| Ultima 7          | Rollenspiel      | 84%     | empfehlenswert | empfehlenswert |

Die Rangfolge der Wertungen: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans und mangelhaft.

# WHO IS WHO?

## M. HENGST



Dieses Mal stellt sich unser Dungeon-Spezialist Michael Hengst den erbarmungslosen Fragen. Die ersten vier Jahre seines Lebens verbrachte Michael auf einem kleinen Bauernhof in der Pfalz. Später, im zarten Alter von fünf Jahren, verschlug es ihn in die weiten Steppen der norddeutschen Tiefebene. Das rauhe Küstenklima Schleswig-Holsteins prägte unseren Kollegen und sein stürmisches Temperament schon von frühesten Jugend. Eher gemächlich verlief für Michael die Schulzeit. Nach einer Strafrunde in der achten Klasse, schloß er die Realschule zwei Jahre später doch noch erfolgreich ab. Die Bundeswehr blieb Michael erbsitzlos — kein Truppteil wollte ihn haben. Statt dessen absolvierte er eine kaufmännische Lehre. Zehn Jahre lang verkümmerte sein eigentliches Talent und er verbrachte wertvolle Zeit damit, Teppichböden, Farben und Tapeten an den Mann, bzw. die Frau zu bringen. Privat zockte Michael seit *Pong*, *Space Invaders* und *Asteroids*, alles, was nur entfernt nach Computerspiel aussah: Über VC 20, C 64, Atari VCS und Atari ST, Amiga und PC erlebte er die komplette Spieleentwicklung hautnah mit. Der 1.1.1989 war ein echter Wendepunkt im Leben unseres Teppichhändlers: Die *POWER PLAY* rief und seitdem verbringt Michael seine Zeit damit, Spiele auf Herz und Nieren zu testen.

Mit  
5 Mark  
dabei!



Private  
Kleinanzeige in



Bitte veröffentlichten Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- Amiga    C 64/128    MS-DOS-PCs    Atari ST    Game Gear    Mega Drive    Lynx  
 GameBoy    PC-Engine    Super Famicom    Kontakte    Diverses  
 DM 5,- liegen  bar    als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

|  |
|--|
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |

**Private Kleinanzeige** (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!)  
**Bei Angeboten:** Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum  
(Absender umseltig, bitte nicht vergessen)

Unterschrift

# FRAGT DR. BOBO:

Sie sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?

Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtslose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zellen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW

MEINE FRAGE LAUTET:

# WHO IS WHO?

## F. VELEZ



Fernando Velez wurde vor 21 Jahren geboren und durchlief in einer kleinen südfrikanischen Stadt eine ganz normale Kindheit mit üblichem Bildungsweg. Schon früh schlug sein Herz für Computer und alles, was damit zu tun hatte. Sein erster Rechner war ein C 64, auf dem er vor allem Demos und kleine Utilities programmierte. Als der kleine Brotkasten an die Grenzen seiner Leistungsfähigkeit gelangte, sah Fernando keinen anderen Ausweg und beschloß eines nachts, sich den damaligen Traumcomputer zuzulegen. Und so schloß er erste Bekanntschaften mit dem Amiga. Auch dieser fesselte ihn Tag für Tag am Monitor. Angesteckt von der Liebe zu *Shadow of the Beast* und *Turrican* kam ihm die tollkühne Idee, selbst ein Spiel zu schreiben. Lortiel fand Gefallen an den Ideen des jungen Fernando Velez und so entstand in Zusammenarbeit mit dem Grafiker Guillaume Dubail und Soundmagier Chris Hülsbeck sein erstes Spiel: *Jim Power in Mutant Planet*.

Stoffography:  
1992: *Jim Power in Mutant Planet* (Amiga)

Datum  
(Absender umseltig, bitte nicht vergessen)

Unterschrift

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon (Vorwahl)

Datum, Unterschrift

# DR. BOBO-KARTE

## INTERVIEW

**Was wäre für Sie das größte Unglück?** Eine ökologische Katastrophe.

**Was ist für Sie das vollkommen irdische Glück?** Alle Menschen sollen glücklich sein.

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Durchaus menschliche.

**Ihre Lieblingsmaler/Graviker?** Mathias Häuser (Z.Oul).

**Ihr Lieblingsmusiker/Kampagnist?** Chris Hülsbeck.

**Ihr Lieblingschriftsteller?** Voltaire.

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Sie sollte lustig, sanft und eifersüchtig sein.

**Ihre Lieblingsbeschäftigung?** Fußball spielen.

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play

Redaktion

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar bei München

## INTERVIEW

**Deine absoluten Lieblings-spiele?** Elia, Gunship, Starcross, Wassteland, Bard's Tale 1, Dungeon Master, Wizardry, Zelda, Falcon.

**Was wäre für Dich das größte Unglück?** Ein Stromausfall, der länger als eine Stunde dauert.

**Was ist für Dich das vollkommen irdische Glück?** Meine Freundin, eine Tomte, Kartoffelchips, Spagetti Bolognese, Mirinda-Limonade und genug zu lesen.

**Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten?** Die der anderen.

**Ihr Lieblingsmaler/Zeichner?** Rembrandt, Boris Vallejo, Frank Miller, Walt Disney, van Gogh.

**Dein Lieblingsfilm?** Uff, das ist hart. Eine kleine Auswahl: Star Wars, Casablanca, Alien(s), Blade Runner, Lawrence of Arabia, Terminator, Robin & Marion.

**Dein Lieblingsmusiker?** Von Klassik bis Metal, von Mozart bis Metallica reicht, je nach Stimmung, mein Wunschkunstherr — Hauptsache Handgemacht, mit Kunstmusik a la Rap kann ich nichts anfangen.

**Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten?** Die meiner Freundin.

**Ihre Lieblingsbeschäftigung?** Gute Bücher lesen, Stundenlang Filme auf Laserdisc anschauen, schlafen, spielen, mit Kollege Weitz neue Spielsachen und Goodies ausprobieren.

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** David Bradley — der Mann ist einer der genialsten Rollenspielschöpfer.

**Dein erstes Spiel?** Pong. Danach löcherte ich so lange meine Mami, bis Sie mir ein Heimpong kaufte — im Austausch verzichtete ich für ein halbes Jahr auf den Nachtsch.

**Wer oder was hätten Sie gerne sein mögen?** Ein Samurai im Japan des 15. Jahrhunderts.

**Auf was kannst Du verzichten?** Großenwahnsmige Spinner, die alles besser wissen wollen.

**Ihr Lieblingschriftsteller?** Philip José Farmer, Frank Herbert, Isaac Asimov, Federik Forsythe.

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Keine.

**Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten?** Die Gebrüder Mario. Ich hasse diese Kerle wie die Pest!

**Ihr Lieblingscomputer?** 486er mit 50 MHz, Roland, VGA.

**Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten?** Mit meinen jetzigen Kollegen.

**Ihr Motto?** Ein Ort, kommt selten allein.

**Ihr Lieblingsprogrammierer?** Factor 5.

**Ihr bestes Spiel?** Bis jetzt natürlich *Jim Power*.

**Ihr schlechtestes Spiel?** Noch habe ich kein "schlechtestes".

**Wer oder was hätten Sie sein mögen?** Armstrong. Einmal auf dem Mond stehen.

**Ihr Hauptcharakterzug?** Geduld.

**Ihr größter Fehler?** Gutmütigkeit.

**Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an?** Factor 5.

**Was verabscheuen Sie am meisten?** Schatlose Nächte, verbunden mit zu viel Arbeit.

**szenen verabscheuen Sie am meisten?** Alle Programmierer, die leibenschaftslos arbeiten.

**Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten?** Die Landung der Alliierten in der Normandie am 6. Juni 1944.

**Ihr erstes Computer- oder Videospiel?** *Ghost'n Goblins* auf dem C64.

**Ihr Lieblingscomputer?** Amiga.

**Mit wem würden Sie gerne zusammenarbeiten?** Mit meinem Freund und Guillaume Dubal (Gratiker von *Jim Power* und mit dem Programmierer Frederic Zimmer.

**Ihre gegenwärtige Geistesverfassung?** Ich bin total fertig.

**Ihr Motto?** Besser alles im voraus sehen als einfach drauflos rennen. (Latione: Der Hase und die Schildkröte.)

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer:  Ja  Nein

Wenn ja: Welchen Computer:   
 Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Bitte frankieren 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play

Kleinanzeigen

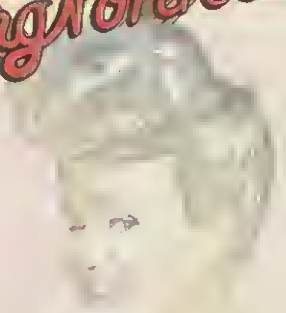
Markt & Technik Verlag AG

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar



# B17 Flying Fortress



## Eine absolute Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

Im Frühling 1942 landete die US 8th Air Force in Großbritannien. Ihre Aufgabe bestand darin, eine Luftoffensive gegen das von Deutschland okkupierte Europa zu starten, indem sie Tagesangriffe aus großer Höhe auf genau festgelegte, strategische Ziele flog. Der für diese Aufgabe eingesetzte Bomber war die B-17 - die "Fliegende Festung".

MicroProse bringt Ihnen nun die vollständige Simulation des legendären Flugzeugs aus dem Zweiten Weltkrieg. Bis an die Zähne bewaffnet dringen Sie und ihre zehnköpfige Besatzung mit der B-17 tief in das besetzte Europa vor. Hoch über den Wolken fliegen Sie in Formation. Mehrere P-47 Thunderbolts, einsitzige Jagdflieger, bieten Ihnen Geleitschutz. Vorsichtig pflügen Sie sich Ihren Weg durch blitzendes Flakfeuer und nehmen es mit der mächtigen deutschen Luftwaffe auf. Doch Sie tun alles, um nicht von der Bomberformation abzukommen, denn Sie haben eine Ladung von zehn 500 Pfund-Bomben über Ihrem Ziel abzuwerfen.

Fliegen Sie 25 Luftkampfeinsätze auf historisch wichtige Ziele. Starten Sie mit Ihrer Maschine und setzen Sie zur Landung an, indem Sie sich der hochdetaillierten Cockpitsteuerungen bedienen. Als Kommandeur sind Sie für Ihre gesamte Besatzung verantwortlich. Schätzen Sie ihre Stärken und Fähigkeiten richtig ein, damit sie jederzeit in der Lage sind, die Position des Bombenschützen, Navigators, Funkers, Technikers, Kopiloten oder eines Bordschützen einzunehmen.

MicroProse bietet Ihnen hiermit eine Flugerfahrung, die Sie niemals vergessen werden!

**MICROPROSE**  
SIMULATION • SOFTWARE

### B-17. Flying Fortress.

Zuerst für IBM PC und compatible Geräte erhältlich, später auch für Commodore Amiga und Atari ST.

MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8LD, GB. Tel: +44 (0)666 504 326.





# NO FUTURE

Seit größtenwahnsinnige Diktatoren mit Giftgas und Nuklearwaffen spielen, liegt unsere Zukunft im dunkeln. **POWER PLAY** nutzt die Gunst der Stunde, Euch auf das kommende Jahrtausend vorzubereiten: Die *Endzeit* wartet.

Verbrannte Erde, verlassene Ruinen, abgefackelte Regenwälder — die Zukunft sieht düster aus. Während die Supermächte unter dem Deckmantel der Abrüstung ihre veralteten Raketen und Atomböller beiseite schaffen, macht die dritte Welt mobil. Religionsfanatiker stampfen Giftgasfabriken aus dem Wüstenboden, machtsüchtige Diktatoren horten tonnenweise Uran im haus-eigenen Bunker und ganz nebenbei atomisieren die gutmütigen Franzosen ein Südseeatoll nach dem anderen. Des Sahnehäubchen auf das Pulverfaß "Erde" setzen unschelnbare Industrielle, deren Fabriken fleißig Dreck und Gift in den bald ozonfreien Himmel pusteten. Die Vision vom ver-

dornten, unwirtlichen Asteroiden mit dem wohlklingenden Namen "Erde", auf dem vor Jahren noch kleine, primitive Humanoiden mit Digitaluhren herumflitzten, wird Stunde um Stunde realer. Das erkannten auch findige Spielehersteller — Computerspiele mit Endzeitflair sollten nicht mehr als pure Science-fiction-Spaßmacher eingestuft werden, sondern erlangen mittlerweile den Status von Lernprogrammen nach dem Motto: "Wie überlebt man im kommenden Jahrtausend?"

Die Survivalspezialisten Ruinen-Gollert, Wenzel-Weitz und Bunker-Hengst schlüpfen in ihre Keramikpanzer und testeten die Klassiker des Endzeit-Genres.

## Strahlende Zukunft

Ihr seht, die Aussichten sind zwar strahlend, aber alles andere als rosig. Um dem Ernst der Lage einen angemessenen Rahmen zu bieten, müssen wir natürlich auf das übliche Wertungsschema verzichten und eine atomare Würdigung finden. Wir haben uns nach langen Endzeitdiskussionen für zwei Symbole entschieden, die das eisenharte Herz jedes Militaristen und Umwelt-

ferkels höher schlagen lassen. Konsequenterweise steht deshalb der Speltpliz für den Spielspaß, das Atomzeichen für den Gehalt an Endzeitatmosphäre. Je mehr Explosionen und Radioaktivität ein Spiel also sammelt, desto mehr Unterhaltungs- und "No Future"-Potential dürfen wir erwarten.



Der Bundesgesundheitsminister warnt: Rauchen ist schädlich für die Gesundheit.



So nicht: Die "Virtual-Reality".

SPIELSPASS



ATMOSPHERE



## Rise of the Dragon

In Dynamix *Rise of the Dragon* ist die Problemlage etwas anders als bei den digitalen Mitbewerbern um den großen Frust. Zwar stiefeln wir auch hier durch eine "Blade-Runner" inspirierte Grafikzukunft, sind aber noch relativ sicher vor radioaktivem Fallout und sabbernden Mutanten. Die Protagonisten auf dem Bildschirm haben ganz andere Probleme: Frei nach dem Motto "Kopf zu — Freizeit" wird gedrückt, geschnupft, geschluckt und geraucht, was Reagenzglas und Drogenküche hergeben. Der neueste Hit bei den Acid-Heads ist M.T.Z., die Droge mit der durchschlagenden Wirkung, der Trip ohne Wiederkehr. Irgend jemand versetzt den chemischen Glücksbringer mit einem tödlichen Ner-

vengift, die Junkies sterben daran wie die Fliegen. Die Obrigkeit wacht erst auf, als auch die Tochter des Bürgermeisters auf den letzten großen Trip geht.

Detektiv Blade Hunter, ein direkter Nachfahre von Phillip Marlowe, wird vom obersten Chef höchstselbst auf den miesen Fall angesetzt und steckt bald im größten Schlamassel: Die Todesdroge soll ins Trinkwasser gemischt werden und so die ganze Stadt als Geisel eines großenwahnsinnigen Verbrechers dienen.

*Rise of the Dragon* ist zwar vordergründig ein spannendes Kriminalabenteuer, verleugnet aber zu keinem Zeitpunkt die Endzeitzutaten. Leider ist der Spaß um die "Drachenjagd" ein recht kurzes Vergnügen. Wer sich als halbwegs clever erweist, vernascht das dünne Geschichtchen am Wochenende.

## Wasteland

Unter Eingeweihten gilt das 1987 für den C64 erschienene *Wasteland* als eines der besten Rollenspiele aller Zeiten. Sicher mag hier ein wenig nostalgische Verklärung mitspielen, trotzdem gehört *Wasteland* atmosphärisch noch heute zu den Meilensteinen der Computerunterhaltung. Zu den Designern gehörte neben Brian Fargo und David Albert auch Michael A. Stackpole, der sich inzwischen als Autor von Science-fiction-Stories einen guten Namen gemacht hat. Ähnlich wie der Kultfilm "Mad Max" von George Miller entführt uns auch *Wasteland* konsequent in eine Zeit, in der heutige Moralbegriffe keine Bedeutung mehr haben. Übrig bleibt nur ein Ziel: "Survival" — das Überleben um jeden Preis. Völlig genial ist der skrupellose Humor, der uns dabei um die

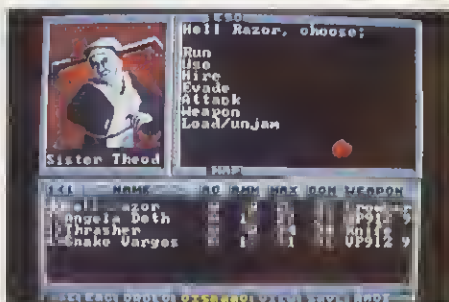
verstrahlten Ohren fliegt. Da kämpfen wir mit "Harry dem Bunny Master", einem Liebhaber von Killerkaninchen, zerfetzen mit Uzis und Bazookas Maschinen-Cyborgs und spielen auf dem rätselhaften "Chessboard of Death" um unser Computerleben.

Das alles passiert in knapp einer Menschengeneration, genauer im Jahre 2087, kurz nach dem Atomkrieg. Die wenigen Überlebenden, allesamt komplett "Gaga" im Kopf, laufen als mutierte Plutonium-Zombies durch die Wüste und denken nur ans formschöne Massakrieren. In dieses Panoptikum wird der angstschlotternde Spieler mitsamt seiner fünfköpfigen Party geworfen.

Leider konnte der direkte Nachfolger *Fountain of Dreams* qualitativ nicht ganz an den Vorgänger anknüpfen. Ihr solltet auf jeden Fall das Original bevorzugen.



Wüst und leer: Amerika in 95 Jahren.



Mutiert: Die Folgen zu hoher Strahlung.

SPIELSPASS



ATMOSPHERE





Welche Hautfarbe darf's sein?

Gemein:  
Bei Fallout  
verdunstet  
der kostbare  
Lebenssaft.



### Bad Blood

Endzeit pur in Origin's *Bad Blood*: Die Erde nach dem Atomkrieg. Irgendwo im weiten amerikanischen Mittelwesten regt sich neues Leben. Die wenigen Überlebenden, die nicht von Strahlung, Krankheit und Hunger gepeinigt werden, schließen sich in kleinen Gemeinschaften zusammen und verteidigen verbissen ihren Besitz und die Reste der Zivilisation. Und dann gibt es die anderen — diejenigen, die nicht soviel Glück hatten, die nicht in Bunkern saßen, als der große Blitz vom Himmel viel. Das Erbgut geschädigt, für immer als Mutanten gezeichnet und von den "Normalen" verachtet, vegetiert man in abgelegenen Dörfern oder schuffet als Sklave für die Gesunden.

Als die "Normalos" zur Treibjagd auf die Mutanten blasen, schlägt unsere große Stunde. Das Spielprinzip von *Bad Blood* ähnelt dem Vorgänger *Times of Lore*. Wir steuern unsere Figur durch die post-nukleare Spielwelt, hantieren mit allerlei Gegenständen und führen ausgiebige menügestützte Gespräche mit atomaren Schicksalsgenossen.

*Bad Blood* ist zweifellos eines der "reinsten" Endzeitspiele. Hier finden wir alle Zutaten versammelt, die das Szenario ausmachen. Skrupellose Prospektoren, die sich mit Geigerzähler und Bazooka bewaffnet, durch viele englische Texte wühlen wollen und nicht so viel Wert auf regelmäßige Prügeleien legen, finden mit *Bad Blood* einen unterschätzten Uran-Leckerbissen.

SPIELSPASS



ATMOSPHERE



Liebeshungrige Frauen auf einem fernen Planeten suchen freiberuflichen Weltraumfrauenheld, der Aufregung und Spannung in den langweiligen Alltag der Bevölkerung bringt. Muß ein superschnelles Raumschiff, Lust auf Abenteuer und die "richtige Ausstattung" haben. Rufen Sie Terra Androgena an und hinterlassen Sie eine Nachricht. Schnellkommer brauchen sich erst gar nicht zu melden!

*Sobald Rex Nebular auf der Bildfläche erscheint, wird es ganz rasant hergehen. Werden die Frauen es wohl in den Griff kriegen?*

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd, Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury, Glos., GL8 8LD. Tel.: +44 (0)666 504 326

## Manhunter New York/San Francisco

In Sierra's *Manhunter*-Serie ist der Weltuntergang ausnahmsweise nicht hausgemacht. Nicht die grenzenlose Dummheit der Menschheit sorgt hier für ein schnelles Ende der Zivilisation, sondern die hartnäckigen Bemühungen von expansiven Außerirdischen. Mit der Landung der "Orbs" in Amerika werden die schlimmsten Zukunftsvisionen Wirklichkeit. Die "Orbs", riesige schwebende Augen, installieren den totalen Überwachungsstaat. Grobe Einheitskleidung und Suchsender nehmen jedes Recht auf Individualität und Intimsphäre. Kampfroboter und Kopfgeldjäger gehen gnadenlos gegen Abweichler vor. Wir selbst schlüpfen im zweiten Teil in die Rolle eines Flüchtlings, der der Hölle von New York entkommen ist und in

San Francisco unter dem Deckmantel eines "Manhunters" an der Vernichtung der "Orbs" arbeitet.

*Manhunter* ist ein ungewöhnliches Sierra-Abenteuer: Während wir in den frühen *Larry*- und *Quest*-Reihen mit einem unflexiblen Parser in Verbindung standen, entfällt hier jegliche Tipparbeit. Alle Befehle werden über ein MAD (Manhunter Assignment Device) eingegeben. Mit diesem fiktiven Taschencomputer-Interface tritt der Kopfgeldjäger mit dem Zentralcomputer in Verbindung, lokalisiert Abweichler und orientiert sich auf einem Stadtplan.

Es stimmt fast alles: Die Story ist erfrischend morbide und von deprimierender Aussichtslosigkeit, das Interface extrem benutzerfreundlich und die rüde Splatter-Grafik peinigt unsere angstgeweiteten Augen. Nichts für zarte Gemüter.

Eingeschleimt: Wieder ein paar Sozialwohnungen weniger.



Wir suchen uns ein neues Opfer mit MAD

|            |  |
|------------|--|
| SPIELSPASS |  |
| ATMOSPHERE |  |



Mao the Pun liegt am Boden — nächste Runde bomben wir ihn weg



Die kleine Weltkarte in *Nuclear War*

## Nuclear War

Ronnie Ragon, Weltmeister im Aufrüsten und Gorbatschew, allseits beliebter Kremlboß, mögen sich nicht. Und so rüsten beide um die Wette, bis der gute Ronnie seinen Propagandasender herausholt und Gorbis Land um zwanzig Millionen Staatsbürger erleichtert. Der Kreml läßt sich das natürlich nicht bieten. Alsbald fliegt ein Raketchen 'gen Washington und läßt 100 Megatonnen süßesten Atomsprengstoffs herabsausen. Fazit: 30 Millionen Tote...

Diese bizarren Vorgehensweisen stehen bei *Nuclear War* auf der Tagesordnung. Die bis-sige Atomkriegsatire nimmt sich selbst auf die Schippe, wandert aber haarscharf am Abgrund zur Geschmacklosigkeit ("2 millions killed"). Ob *Nuclear War* zu weit geht oder als wahrlich treffendes Paro-

diestück angesehen werden kann, muß jeder nach eigenen moralischen Maßstäben entscheiden.

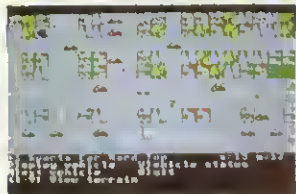
Allein vom spielerischen Standpunkt betrachtet, bietet *Nuclear War* Strategiespaß der Oberklasse. Auf fünf Kontinenten rüsten machthungrige Herrscher — einer davon seid Ihr — um die Wette und die Weltherrschaft. Auf Knopfdruck wird im Comicstil gebaut, gebombt oder Anti-Feind-Propaganda getrieben. Jede Menge Gags sorgen für Kurzweil. So fallen zum Beispiel ein paar tausend Kühe vom Himmel und erschlagen Dutzende von Einwohnern.

Wer auf diese Art von Parodie steht und ein witziges Strategiespiel für seinen Amiga sucht, ist mit *Nuclear War* gut bedient. Mit etwas Glück ist der Klassiker aus dem Jahre 1990 bei einigen Händlern als Budget-Software erhältlich.

|            |  |
|------------|--|
| SPIELSPASS |  |
| ATMOSPHERE |  |



Da freut sich das Mutantenerz



Auf den verstrahlten Straßen von Europa tobt ein taktischer Bandenkrieg

## Roadwar 2000/Europe

Mad Max hätte an den beiden Strategiespielen *Roadwar 2000* und dem Nachzügler *Roadwar Europe* seine helle Freude. Die Programmier-Crew um Jeffery A. Johnson ersann vor über sechs Jahren, als die Endzeitwelle besonders hoch schlug, ein Szenario wie es schlimmer kaum sein könnte. Johnson gab sich nicht mit einem "normalen" Atomkrieg zufrieden, um die Menschheit, wenn auch nur digital, fast auszulöschen. "Wenn schon Endzeit, dann richtig!", lautete das Motto für den Erstling *Roadwar 2000*. Eklige Bakterien, von einer finsternen Macht auf die USA losgelassen, futtern sich gemütlich in das menschliche Immunsystem und sorgen für die ersten paar Millionen Opfer. Um das Katastrophenmaß voll zu machen (und die Zahl der Überlebenden weiter zu reduzieren), explodieren hier und da ein paar nukleare Sprengköpfe.

Als Retter in der Not tuckert Ihr als Boß einer Endzeitgang durch die rauchenden Trümmer amerikanischer Großstädte — in *Roadwar Europe* ist's der Schutt europäischer Metropolen. Taktische Prügeleien mit Mutantenhorden, Trupps ehemaliger Soldaten und fanatischen Sektierern stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie die Suche nach Treibstoff, Nahrung, Medikamenten, Ersatzleuten und neuen Fahrzeugen. Die beiden hochgradig mit spielerischer Motivation verstrahlten Leckerbissen, sorgen auch heute noch für ein kräftiges Zittern einer Geigerzählernadel.

SPIELSPASS



ATMOSPHÄRE



Es wird dringend ein freiberuflicher Weltraumfreuenheld gesucht, der einen Planeten mit einer Horde merkwürdiger Frauen erforschen soll! Muß hervorragende Anmachfähigkeiten besitzen und geschickte Hände haben! Rufen Sie Colonel Stone auf Androgena unter 8878 an!

*Rex Nebular - Bald auf dem Markt erhältlich!*

**MICRO PROSE**<sup>TM</sup>  
SIMULATION • SOFTWARE

Die absolute Unterhaltungssoftware

Rex Nebular - Bald für IBM PC und kompatible Geräte erhältlich.  
MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate,  
Tetbury Glos GL8 8LD. UK Tel: +44 (0)666 504 326



**Speedball:**  
Gegner  
weichel! Sonst  
gib't's was auf  
die Rübe.



Speedball 2: Brutal Deluxe im Einsatz.

SPIELSPASS



ATMOSPÄRE



## Speedball

Auch die Bitmap Brothers, englische Programmierkultis, fühlen sich aufs engste mit dem Chaos des nächsten Jahrtausends verbunden. Der große Durchbruch gelang den lederbejackten und sonnenbebrillten Programmierern 1988 mit *Speedball*. Der Spieler stolpert irgendwann im nächsten Jahrhundert in die blecherne Arena eines neuen Kampfhandballs. Das Spielprinzip ist einfach: eine Metallmurmel muß ins gegnerische Tor geschleust werden. Mit hübsch brutalen Fußtritten und Kinnhaken bahnen sich Eure gepanzerten Mannen den Weg in die gegnerische Hälfte, sammeln hier und da Extras ein und dürfen nach jedem Spiel neu ausgerüstet und trainiert werden — Liga-Modus inbegriffen.

Dank Korruption und furchtbar verhängnisvoller Organisationsfehler segnet *Speedball* im Jahre 2095 das Zeitliche. Fünf Jahre später erwacht das Fieber jedoch wieder und *Speedball 2* entsteht. Das 1991er *Speedball*-Remake bietet eine größere, schönere Arena, zwei Ligen mit noch härteren Schlägern und sogar einen Transfermarkt mit den ultimativen Endzeitsportlern. Euer Team trägt den bezeichnenden Namen "Brutal Deluxe". Neben vielerlei Extras ist das Spielfeld mit Punktemultiplikatoren und elektrischen "Ballfallen" gespickt.

Dank stilvoller Grafik, gewaltlüsternder Zuschauerkulisse und hervorragender Spielbarkeit machen beide *Speedball*-Teile unheimlichen Spaß (vor allem zu zweit) und vermitteln den Endzeitflair wie kein anderes Sportspiel.

## Twilight 2000

Wir Deutschen können's scheinbar nicht lassen. Wenn es nach dem Softwarehaus "Paragon" geht, stecken wir, passend zur Jahrtausendwende, die Zündschnur an, die unseren Globus in eine atomare Wüste verwandelt. Nach erfolgreich abgeschlossener Wiedervereinigung erholt sich Deutschland Ende 1995 von den finanziellen Schwierigkeiten des Zusammenschlusses und schwingt sich zur ultimativen Wirtschaftsmacht des beginnenden 21. Jahrhunderts auf. Im ehemaligen Gebiet Ostpreußens wird das "Heim ins Reich"-Gebrüll der Volksdeutschen immer lauter. Ein handfester Bürgerkrieg entbrennt — bis deutsche Panzer wieder die Grenze nach Polen überschreiten. Derweil kämpfen die Überreste der Sowjetunion ge-

gen eine chinesische Invasion ums Überleben.

In der beginnenden Hitze des dritten Weltkriegs finden einige übereifrige Generäle aller Parteien die Lösung ihrer Probleme: Sie drücken den roten Knopf und zünden ein paar "kleinere" Atomsprenkköpfe. Im vom radioaktiven Staub dunstig umwölkten Dämmerlicht des Jahres 2000 (deshalb auch der Name *Twilight 2000*) reißt ein Ex-Fürst die Macht an sich. Nur eine Handvoll Soldaten aller Nationen können dem bösen Baron das Handwerk legen. Die postatomare Trübsinnigkeit des Paragon-Rollenspiels sackt, dank erschreckend realistischer Story, gleich vier Atomsymbole für die gelungene Endzeitatmosphäre ein. Leider bleibt der Becquerelfaktor für den Spielspaß weit hinter der gehobenen Halbwertszeit von Geschichte und technischer Aufmachung zurück.



Im Zwielficht  
des Atomkriegs



Die Story ist toll, das Spiel eher mäßig.

SPIELSPASS



ATMOSPÄRE



# Endlich!

## Die Supermesse für Computerspiele!



**Enter**  
TAINMENT  
1992

KölnMesse

08.10.1992

10:00-18:00 Uhr

09.-11.10.1992

9:00-18:00 Uhr

Die große Entertainment-Show  
für Amiga, PC, ATARI-Lynx,  
Nintendo und SEGA jetzt im  
Verbund der



Neuheiten · Informationen · Erlebnisse

Die CSS ist eine Verkaufs- und Präsentationsmesse, auf der Sie die AMIGA-Messe AMIEXPO, die ENTERTAINMENT'92, PC-EXPO, PERIPHERIE-EXPO und die MULTIMEDIA-EXPO in insgesamt fünf Hallen erwarten.

Unter der Schirmherrschaft von:

AMIGA Play Video Games Power Play

Informationen und Ausstellerunterlagen erhalten Sie bei:



AMI Shows Europe GmbH  
Bachemer Landstraße 45  
5000 Köln 40  
Fax: 02234-24411

Eintrittspreise ENTERTAINMENT'92 (nur an der Tageskasse):

Schüler/Studenten: DM 6,00

Erwachsene: DM 10,00

Eintrittspreise für die CSS (Eintritt zu allen Messen der CSS):

Schüler/Studenten: DM 12,00 Vorverkauf DM 10,00

Erwachsene: DM 17,00 Vorverkauf DM 15,00

### Coupon

Hiermit bestelle ich \_\_\_Schülerkarten á 10,00DM

\_\_\_Erwachsenenkarten á 15,00DM für die CSS. Ein Scheck  
liegt meiner Bestellung bei.

Bitte einsenden an: AMI Shows - Postfach 46 02 37 - 5000 Köln 40

Name: \_\_\_\_\_

Straße: \_\_\_\_\_

PLZ,Ort: \_\_\_\_\_

## Prinzenrolle



Eine erfrischende Umsetzung fürs Super NES

# Prince of Persia

Prinzen haben's nicht einfach. Schon gar nicht im Orient, und dann erst recht nicht, wenn sie eine Maid lieben, die bereits an jemand anderen versprochen wurde. Solche Individuen werden dann unverzüglich in den nächstbesten Kerker geworfen, während man dem Frauenzimmer ein Ultimatum stellt: Heirate den Bösen oder stirb. Und während das Fräulein beschäftigt Vor- und Nachteile ihrer Möglich-

keiten erörtert, läßt der jugendliche Heldenprinz nichts unversucht, sich aus dem Kerker zu befreien.

In *Prince of Persia* übernehmt Ihr die Rolle solch eines Recken und schlagt Euch durch zahlreiche Höhlen- und Palast-Levels, um am Ende die orientalische Schönheit zu befreien, die ihr Dasein solange im Schlafzimmer des Bösewichtes fristet. Die Levels sind in mehrere Bildschirme unter-



Nach gut zwei Dutzend Bildschirmen sind die Levels geschafft

Erst wenn Ihr einen Säbel habt, könnt Ihr es mit den Palastwachen aufnehmen



Die Steuerung bringt mich noch ins Grab. Ein kleiner Fehltritt, eine einzige Nanosekunde Unachtsamkeit und man stürzt in eine Schlucht — tot. Für manche (Martin) mag die Bewegung ja — intuitiv sein, ich finde sie jedenfalls übertrieben sensibel. Ein paar Pixel mehr Spielraum und Großzügigkeit auf engen Plattformen hätten nur positiv zum Gameplay, das an sich sehr solide und ausgewogen ist, beigetragen. So beginnt man tausend-



mal denselben Level und tastet sich von Mal zu Mal durch mehr Bildschirme. Das ist zum einen zwar ziemlich motivierend, andererseits frustet ein falscher Schritt um so mehr. "Aaaargh! Das nächste Mal muß es klappen!" *Prince of Persia* ist ein Spiel für geduldige Jump'n'Run-Entdecker, die sich durch keine Umwelt-ereignisse aus ihrer Ruhe bringen lassen, nicht zuviel Abwechslung erwarten und von Haus aus eine große Portion Geduld mitbringen.



Die Animationen des Helden sind traumhaft flüssig...



...aber er gibt's nicht so viele davon

teilt, auf die Ihr aus einer seitlich leicht schrägen Perspektive schaut. Wie in ähnlichen Jump'n'Runs auch, werden Euch verschiedene Hüpf- und Kletterproben abverlangt. Als äußerst sensibel stellt sich dabei die Steuerung heraus: Mit verschiedenen Geharten könnt Ihr das Heldensprite bis auf den Pixel genau an den Rand einer Schlucht positionieren um — ebenso millimeterpräzise — einen Satz über selbige zu machen. Ähnlich schwierig wird's, wenn Ihr Schluchten hinunterklettert: herantasten bis zum Abgrund, vorsichtig umdrehen und mutig nach unten steigen. So müßt Ihr häufig an einem Level üben, um alle Gemeinheiten kennenzulernen und zu umgehen. Habt Ihr

ersteinmal einen Säbel gefunden, kommen den Klettertests noch Fechtduelle hinzu. Mit Hilfe eines besonderen Trainingmodus' könnt Ihr aber auch die vorher fleißig üben.

Genre: Action-Adventure

Hersteller: NCS

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Traumfabrik

**SUPER NES 72%**

Grafik: 63% Sound: 56%

Schwierigkeit: schwer

Besonderheiten: Japanimport, Paßwort



Mega Drive • Master System • GameGear  
Game Boy • S. Nintendo • NeoGeo

## VIDEO-SPIEL-ECKE

DER KONSOLEN-SPEZIALIST IN WIEN

Telefon 0222/330-46-70

A-1200 Wien • Allerheiligenplatz 18  
von 10-12 und 14-18 Uhr, Samstag geschlossen.

## Flying Carpet Software

Ihr Softwareversand in Österreich

Aktuelles für PC und Amiga immer lagernd.  
Direkte Bestellung möglich! (System angeben)

**Gratiskatalog anfordern!**

Postfach 38 · 1204 Wien · FAX (1) 330 77 23

**Binnen 24 Stunden geht die Post ab!**

Commodore

# AMIGA

**DIE SYSTEMORIENTIERTE  
COMPUTERMESSE  
FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

# WORLD

Messepalast Wien  
**24. - 27. 9. 1992**  
Do. bis So. 9 - 18 Uhr



### RAM-Karten

|  |          |
|--|----------|
| RAM-Karte, 512 KB, Uhr, Schalter für AMIGA 500 | 49,- DM  |
| RAM-Karte, 1MB für AMIGA 500 Plus              | 99,- DM  |
| RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 500            | 219,- DM |
| RAM-Karte, 2MB intern für AMIGA 2000           | 249,- DM |
| RAM-Box 8 MB mit 2 MB bestückt extern für A500 | 298,- DM |

### Laufwerke

|                                       |          |
|---------------------------------------|----------|
| Laufwerk 3,5" extern für jeden AMIGA  | 119,- DM |
| Laufwerk 5,25" extern für jeden AMIGA | 129,- DM |
| Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 500    | 99,- DM  |
| Laufwerk 3,5" intern für AMIGA 2000   | 99,- DM  |
| Laufwerk 3,5" Teac 1,44MB für AT's    | 89,- DM  |
| Laufwerk 5,25" Teac 1,2MB für AT's    | 119,- DM |

### Festplatten

|   |           |
|---|-----------|
| 50 MB Quantum + 2MB RAM extern für AMIGA 500      | 898,- DM  |
| 50 MB Quantum-Filecard intern für AMIGA 2000      | 698,- DM  |
| Aufpreise: 105 MB 300,-DM, 240 MB 900,-DM, 425 MB | 1400,- DM |

### Monitore und Graphik

|   |           |
|---|-----------|
| SuperVGA-Karte 512KB 1024x768                     | 99,- DM   |
| SuperVGA-Karte 1 MB 1280x1024 70Hz                | 199,- DM  |
| Flickerfixer für AMIGA 2000 oder AMIGA 500        | 268,- DM  |
| Multifrequenz-Farbmonitor 14" 1024x768, 0.28 dots | 548,- DM  |
| Eizo F550i Farbmonitor 17" 1280x1024, 0.28 dots   | 2298,- DM |
| Monitor Commodore 1084S D2 neuestes Modell        | 448,- DM  |

**Wunsch-PC zu teuer?** Nicht mit uns! ab 598,- DM

Bitte fordert unsere kostenlosen Komplettinformationen an.  
(Leistungsinfos, aktuelle Mailings, Prämienliste, Satzung)

Telefon: 02 09 / 49 58 04 Fax: 02 09 / 49 58 41

Club der Computerfreunde e. V.

4650 Gelsenkirchen • Pothmannstraße 14

### Commodore Amiga 500

698,- DM

|   |           |
|---|-----------|
| Amiga 500 Plus, 1 MB RAM, neueste Version           | 748,- DM  |
| Amiga 600, 1 MB RAM, neueste Version                | 798,- DM  |
| Amiga 600, 1 MB RAM, 30 MB HD, neueste Version      | 1148,- DM |
| Amiga 2000 D neueste Version mit Betriebssystem 2.x | 1148,- DM |
| Amiga 3000, 25 MHz, 6 MB RAM, 52 MB Quantum         | 3498,- DM |

### Software für PC's Windows 3.0

49,- DM

Windows 3.1 149,- DM, MS-Dos 5.0 149,- DM

### Software für den Amiga

ab 49,- DM

|  |             |
|--|-------------|
| The Simpsons 49,- DM, Appetizer (Text, Graphik, Spiel) | 49,- DM     |
| DPaint III 69,- DM, Real 3D Beginners Version          | 99,- DM     |
| Scala 500 198,- DM, Scala professional 1.13            | 398,- DM    |
| Videonachbereitungssoftware und passende Hardware      | ab 598,- DM |

### Zubehör und Modems

|  |              |
|--|--------------|
| Kickstart 2.x original ROM 99,-DM, Kickstart 1.3 ROM | 49,- DM      |
| Umschalteplatine passend für oben aufgeführte ROM's  | 29,- DM      |
| US Robotics Modems 16800 bps, verschiedene Modelle   | ab 1398,- DM |

Bei speziellen Wünschen einfach nachfragen. Wir besorgen fast alles !

## 3 Jahre Garantie

- erhält Ihr bei uns auf alle gekauften Produkte.
  - Hammerpreise durch Einkaufsgemeinschaft.
  - Keine langen Wartezeiten bei Kauf oder Garantie.
  - Gerät defekt? Unverzüglicher Austausch!
  - Schulungsseminare • PD Tausch • Messebesuche
  - Clubtreffen • Wettbewerbe • Erfahrungsaustausch
  - Hotline • Clubkontakte • Inzahlungnahme von Altgeräten
  - Hardware-Updates z.B. Motherboardtausch ab 249,- DM
- Haben Sie Probleme mit anderen Verkäufern?  
Testen Sie uns ! Sie werden zufrieden sein.  
Das alles für nur 5,- DM im Monat. Fordert einfach  
telefonisch oder schriftlich unsere unverbindlichen Info's an.



## 16-MBit-Prügel



Einige Hintergrundfiguren sind sogar animiert

# Street Fighter 2

**W**ährend Super-NES-Besitzer auf die Umsetzung von *Street Fighter 2* warteten, entwickelte sich der Spielhallenautomat weltweit zum Superrenner. Mittlerweile ist die 16 MBit dicke Umsetzung endlich da: In *The World Warrior* treffen sich zwölf dubiose Gestalten aus verschiedenen Kulturen und prügeln sich durch unzählige Duelle. Ihr könnt zwar auch allein nacheinander gegen die Computerfighter antreten, dennoch ist der Zwei-Spieler-Modus die größte Herausforderung. Nach der Wahl der Muskelpakete und des Austragungsortes (Schauplätze rund um die Welt) werden Handicap-Stufen für jeden einzel-

nen Kämpfer ausgesucht. Damit können dann zwei unterschiedlich geübte Spieler trotzdem fair gegeneinander antreten. Der Kampf besteht aus maximal drei Runden; wer zwei gewinnt, ist Endsieger. Einige Dutzend Schläge, Tritte und Würfe kommen dabei schon zur Anwendung. Alle sechs Feuertasten werden benutzt und geben mit entsprechender Richtungsangabe mittels des Steuerkreuzes und der Position der Spieler zueinander eine ausgefeilte Bewegung. Dabei dürfen Extraspezialschläge für jeden einzelnen Helden natürlich nicht fehlen. Der brasilianische Urwaldmensch Blanka elektrisiert bei-

*Street Fighter 2* ist eine absolut geniale Umsetzung des begehrten Automaten. Alle Features wurden astrein adaptiert und vermitteln ein irres Spielgefühl. Freilich, wer von Prügelspielen nichts hält, kann sich nicht sonderlich für die schier unbegrenzten Schlagvariationen begeistern. Wer allerdings einen klitzekleinen Faible für Duelle hat, kommt im Zwei-Spieler-Modus von *Street Fighter 2* voll auf seine Kosten. Je länger man seinen Kämpferfavoriten kennen lernt, um so genauer entdeckt man seine Stärken und Schwächen.



In der Kombination mit anderen Figuren ergeben sich immer neue optimale Schläge. Hinzu kommt eine abwechslungsreiche Hintergrundgrafik mit liebevoll-dezenten Animationen und stimmungsvollem Sound. Solospieler kommen natürlich auch nicht zu kurz. Vier extraschwere Muskelmänner fordern Euch zusätzlich heraus. Wem *Street Fighter 2* nicht auf Anhieb gefällt, der soll die Finger von Prügelspielen lassen; in dieser Sparte bleibt die Automatenadaption ungeschlagener Meister, der seinesgleichen sucht.



Auch in japanischen Szenarien wird geprügelt

### Redaktionslieblinge

Wenn Chun Li ihren Kampfschrei von sich gibt, wird Winnie ganz warm ums Herz. Ihm hat's die gelenkige Asiatin angetan.



Urwaldknot röstet seine Gegner am liebsten mit Hilfe von Blanka. Bei grüner Haut und roten Haaren werden selbst Ossid schwach.

Richie schlüpft gern in Ryus Karateanzug. Mit der Hochsprungtechnik gewänne der Karateleuzie garantiert jede Olympiade.



spielsweise seine Feinde oder stürzt sich wie ein suizider Rammbock in den Gegner. Die Ninja-Anwender unter den Kämpfern vollbringen wahre akrobatische Kunststücke. Chun Li macht einen Kopfstand, schwingt Ihre Beine wie ein Rotor und fliegt die Kampfbahn entlang. Über Sieg, Niederlage und unentschiedene Kämpfe wird selbstverständlich genau Buch geführt. ri

Genre: Prügelspiel

Hersteller: Capcom

Zirka-Preis: 200 Mark

Testmuster: Fandango

**SUPER NES 89%**

Grafik: 83% Sound: 67%

Schwierigkeit: einstellbar

Besonderheiten: Japanimport, ein bis zwei Spieler



# FUNNY-SOFTWARE

Inh. Oliver Heck

Versandzentrale: Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Telefon 07 11 - 8 56 85 34 - 85 03 25 - 8 17 99 95

Fax 07 11 - 8 17 99 95 - Btx \*Funny-Software #

Ladengeschäfte:

Stuttgarter Str. 99, 7000 Stuttgart-Feuerbach

Schreiberstr. 18, 7800 Freiburg • Storchenstr. 5b, 7080 Aalen • Georgswall 3, 3000 Hannover

Bestellservice:

Bayern: München 12-18 Uhr 089/761908  
Baden: Freiburg 10-18.30 Uhr 0761/382590  
Württemberg: Aalen 10-18.30 Uhr 07361/680663  
N-Sachsen: Hannover 10-18.30 Uhr 0511/321796  
Hessen: Frankfurt 12-18 Uhr 069/613282  
Saarland: Homburg 14-18 Uhr 06841/64587

Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr - Preisänderungen vorbehalten - Lieferung per Nachnahme, Frachtkosten 9,50 - Eilzuschlag 7,- - Ausland: Nur Scheck, Vorauskasse + 21,-  
Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit

Psst, wir verleihen auch! Teuflich, oder?...

## SEGA MASTER

|                              |        |
|------------------------------|--------|
| Master System II incl. Sonic | 194,00 |
| Master System II             | 144,00 |
| Alex Kidd 4                  | 84,95  |
| Aslanx                       | 94,95  |
| Back to the Future 2         | 84,95  |
| Basketball Nightmares        | 84,95  |
| Bubble Bobble                | 94,95  |
| Donald Duck (Dine Capes)     | 94,95  |
| Ghostbusters                 | 84,95  |
| Indiana Jones                | 94,95  |
| Laser Ghost                  | 94,95  |
| Micky Mouse                  | 94,95  |
| Pro Wrestling                | 64,95  |
| Spiderman                    | 94,95  |
| The Flintstones              | 84,95  |
| Wonder Boy 3                 | 84,95  |

## SEGA MEGA DRIVE

|                                   |        |
|-----------------------------------|--------|
| Mega Drive d. o. Spiel (d)        | 269,00 |
| Mega Drive incl. Sonic (d)        | 324,00 |
| Mega Drive Action Replay          | 149,00 |
| Arch Rivals                       | 99,95  |
| David Robinson Supreme Court jap. | 84,95  |
| E-A Eshocky                       | 129,95 |
| F-22 Interceptor                  | 119,95 |
| Fox Mustang jap.                  | 86,95  |
| Ghoul's n Ghosts                  | 121,95 |
| Golden Axe 2                      | 119,95 |
| Kid Chameleon                     | 112,95 |
| Kings Bounty                      | 101,95 |
| Mickey Mouse 2                    | 104,95 |
| Olympic Gold                      | 124,95 |
| Phantasy Star III                 | 111,95 |
| Phelios                           | 119,95 |
| Road Rash                         | 111,95 |
| Quack Shot                        | 131,95 |
| Shadow of the Beast               | 111,95 |
| Sonic                             | 111,95 |
| Splatterhouse 2                   | 111,95 |

|                    |        |
|--------------------|--------|
| Taz Mania          | 95,95  |
| Toki               | 119,95 |
| Two Cruds Dudes US | 109,95 |
| Wrestle War        | 111,95 |
| Wonderboy 5 US     | 119,95 |

## SEGA GAME GEAR

|                                  |        |
|----------------------------------|--------|
| Game Gear Grundgerät             | 289,00 |
| Game Gear incl. Sonic + Netzteil | 344,00 |
| TV-Adapter                       | 198,00 |
| Master-Gear-Adapter              | 57,95  |
| Axe Battler                      | 78,95  |
| Chessmaster                      | 74,95  |
| Donald Duck                      | 76,95  |
| Dragon Crystal                   | 67,95  |
| Fantasy Zone                     | 87,95  |
| St-Luc                           | 87,95  |
| Mickey Mouse                     | 57,95  |
| Pengo                            | 87,95  |
| Psychic World                    | 57,95  |
| Shinobi                          | 74,95  |
| Spiderman                        | 92,95  |
| Super Golf jap.                  | 54,95  |
| Super Monaco G.P.                | 57,95  |
| Taru Ruko Action jap.            | 54,95  |
| The Berliner Wall jap.           | 97,95  |
| Wide-Gear                        | 37,95  |
| Wonder Boy                       | 57,95  |
| Woody Pop                        | 57,95  |

## NINTENDO

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| Nintendo Super Set    | 289,00 |
| NES Entertainment-set | 219,00 |
| A Boy and his Blob    | 84,95  |

|                 |        |
|-----------------|--------|
| Airwolf         | 94,95  |
| Batman          | 89,95  |
| Bayou-Billy     | 114,95 |
| Brides of Steel | 94,95  |
| Gauntlet 2      | 94,95  |
| Knight Rider    | 84,95  |
| Mega Man 3      | 99,95  |
| Paparazzi       | 64,95  |
| Protector       | 99,95  |
| Simpsons        | 114,95 |
| Solothow        | 84,95  |
| Turbo Racing    | 169,95 |

## GAME BOY

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| Gameboy Incl. Tetris    | 156,95 |
| Accu + Netzteil         | 69,95  |
| Caseboy                 | 24,95  |
| Gameboy-Lampe           | 34,95  |
| Gameboy-Koffler         | 34,95  |
| Gameboy-Taschen         | 24,95  |
| Adventure Island        | 69,95  |
| Alleyway                | 47,95  |
| All Star Challenge 2    | 69,95  |
| Amazing Spiderman       | 47,95  |
| Batman 2                | 69,95  |
| Battaloards             | 77,95  |
| Boomers Adventure       | 57,95  |
| Bubble Bobble           | 87,95  |
| Castlevania             | 67,95  |
| Double Dragon II        | 64,95  |
| Duck Tales              | 67,95  |
| F1 Race & 4 Spieler Ad. | 67,95  |
| Final Fantasy           | 87,95  |
| Final Fantasy Adv       | 87,95  |
| Fortified Zone          | 77,95  |
| Gremlings 2             | 77,95  |

|                        |       |
|------------------------|-------|
| Gargoyle's Quest       | 54,95 |
| Hunt for Red October   | 74,95 |
| Marble Madness         | 64,95 |
| Mystarum               | 69,95 |
| Nemesis                | 69,95 |
| Ninja Gaiden           | 84,95 |
| Nobunaga's Ambition    | 84,95 |
| Pimball-Rev. a Gator   | 49,95 |
| Side Pocket            | 52,95 |
| Simpsons               | 99,95 |
| Skale or Die/Bad n Rad | 67,95 |
| Star Savar             | 84,95 |
| Super Mario Land       | 49,95 |
| Tennis                 | 49,95 |
| Turn and Burn          | 67,95 |
| WWF Lulu               | 59,95 |
| WWF Superstars         | 59,95 |

## ATARI LYNX

|                      |        |
|----------------------|--------|
| Lynx Grundgerät      | 198,00 |
| Lynx Tasche groß     | 44,95  |
| Lynx Adapter 2-g-Anz | 34,95  |
| Lynx Netzteil        | 24,95  |
| Blue Lightning       | 69,95  |
| California Games     | 74,95  |
| Checkered Flag       | 67,95  |
| Chops Challenge      | 69,95  |
| Elektroung           | 59,95  |
| Hard Driving         | 73,95  |
| Islands              | 77,95  |
| Klax                 | 74,95  |
| Pac-Land             | 77,95  |
| Paperboy             | 74,95  |
| Road Busters         | 74,95  |
| Robo Squasch         | 69,95  |
| Rygar                | 74,95  |
| Shogun               | 74,95  |
| Slime World          | 69,95  |
| S.T.U.N. Runner      | 77,95  |
| War Birds            | 67,95  |
| Xanophobe            | 74,95  |
| Zaxxon Mercenary     | 69,95  |

... aber nur in unseren Ladengeschäften!



## HIGH SCORE GAMES

|                              |       |
|------------------------------|-------|
| <b>SEGA MEGA DRIVE</b>       |       |
| Grundgerät deutsch           | 279,- |
| Grundgerät deutsch mit Sonic | 329,- |
| Infrarot Joypads             | 99,-  |
| Japan Adapter                | 35,-  |
| ca. 150 Titel lieferbar      |       |
| Abrahams Battle Tank us      | 109,- |
| Arch Rival us                | 109,- |
| Bart v.s. Mutants us         | 109,- |
| Chuck Rock us                | 119,- |
| Desert Strike us             | 109,- |
| Devilish jp                  | 99,-  |
| Eswat jp                     | 49,-  |
| Ferrari Grand Prix us        | 109,- |
| John Madden 92 us            | 99,-  |
| Kid Chameleon dt             | 115,- |
| Krusty's Fun House us        | 109,- |
| Megapannel jp                | 39,-  |
| Mickey Mouse jp              | 79,-  |
| Midnight Resistance jp       | 99,-  |
| Musha Aleste us              | 99,-  |
| Olympic Gold us              | 119,- |
| Outrun jp                    | 59,-  |
| Phantasy Star 2 us           | 125,- |
| Robinson's Basketball us     | 109,- |
| Rolling Thunder 2 us         | 119,- |
| Slime World jp               | 89,-  |
| Splatterhouse 2 us           | 119,- |
| Long Raiser us               | 119,- |
| Wonderboy 3 jp               | 49,-  |
| Wonderboy 5 us               | 119,- |

|                           |       |
|---------------------------|-------|
| <b>SUPER NES</b>          |       |
| Super NES incl. Mario     | 499,- |
| Ab August Super NES       |       |
| Deutsch Pal               | 329,- |
| Adams Family us           | 129,- |
| Actraiser us              | 139,- |
| Birdie Rush jp            | 129,- |
| F-Zero us                 | 129,- |
| Final Fight us            | 129,- |
| Formation Soccer us       | 139,- |
| Final Fantasy 2 us        | 139,- |
| Krusty's Fun House us     | 129,- |
| Lemmings us               | 129,- |
| Romance 3 Kingdom us      | 139,- |
| Rushing Beat us           | 129,- |
| Soul Blader jp            | 119,- |
| Smash TV jp               | 119,- |
| Super Aleste jp           | 149,- |
| Super Ghoul's n Ghosts us | 129,- |
| Top Gear us               | 129,- |
| WWF Wrestling us          | 129,- |
| Zelda 3 us                | 149,- |

|                     |       |
|---------------------|-------|
| <b>GAME BOY</b>     |       |
| Game Boy            | 149,- |
| Batterieset         | 69,-  |
| Light Boy           | 55,-  |
| Adventure Island dt | 69,-  |
| Baloon Kid us       | 59,-  |
| Bubble Bobble dt    | 69,-  |
| Hook us             | 69,-  |
| Mega Man 2 us       | 69,-  |
| Monopoly us         | 69,-  |
| NBA Basketball 2 us | 69,-  |
| Prince of Persia us | 69,-  |
| Protector dt        | 69,-  |
| Sagala jp           | 49,-  |
| Spanky's Quest dt   | 69,-  |
| Tiny Toons us       | 69,-  |
| Track Meet us       | 69,-  |
| Turn & Burn us      | 69,-  |
| Turtels 2 dt        | 69,-  |
| WWF Superstars dt   | 69,-  |



## HIGH SCORE GAMES

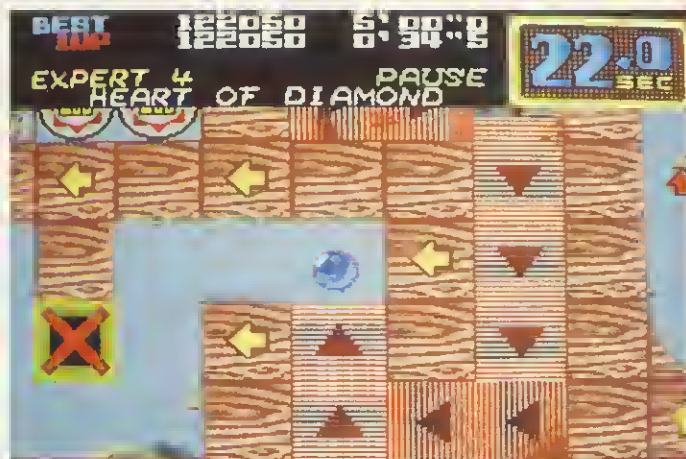
|   |       |
|---|-------|
| <b>NES</b>  |       |
| Adventure Island 2  | 109,- |
| Batman  | 89,-  |
| California Games  | 89,-  |
| Chip'n Chap   | 95,-  |
| Corvette ZR-1   | 99,-  |
| Dragon's Lair   | 79,-  |
| Familie Feuerstein  | 99,-  |
| Gremlings 2   | 89,-  |
| Hook  | 99,-  |
| Hunt for Red Oktober  | 109,- |
| Hyper Soccer  | 99,-  |
| Joe & Mac   | 99,-  |
| Little Nemo   | 79,-  |
| Marble Madness  | 89,-  |
| Mega Man 3  | 99,-  |
| Mario 3   | 99,-  |
| Star Wars   | 109,- |
| Terminator 2  | 99,-  |
| Time Lord   | 89,-  |
| Totally Rad   | 99,-  |
| <b>Neo Geo</b>  |       |
| Grundgerät RGB mit  |       |
| Memory Card   | 779,- |
| Joyboard  | 135,- |
| Last Resort   | 319,- |
| Robo Army   | 299,- |
| Fatal Fury  | 299,- |
| Achtung! Achtung! Achtung! Achtung!<br>An- und Verkauf von gebrauchten<br>Neo Geo-Spielen. Immer gebrauchte Titel<br>auf Lager. |       |

Video- und Computerspiele  
Herzogstraße 2, 8000 München 40  
Tel. (0 89) 344 388 Fax (0 89) 344 377  
Versand und Ladengeschäft, Versand per Nachnahme + 7,-  
EINER SPIELT IMMER

|                      |      |
|----------------------|------|
| <b>PC</b>            |      |
| Aces of the Pacific  | 99,- |
| Epic                 | 89,- |
| Das Schwarze Auge dt | 99,- |
| Der Patrizier dt     | 99,- |
| Monkey Island 2 dt   | 99,- |
| Ultima 7             | 99,- |
| Ultima Underworld    | 99,- |
| <b>Amiga</b>         |      |
| Fire & Ice           | 75,- |
| Mad TV dt            | 85,- |
| Monkey Island 2 dt   | 99,- |
| Pacific Islands      | 79,- |
| Parasol Stars        | 69,- |
| Special Forces       | 89,- |

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| <b>SEGA GAME GEAR</b>    |       |
| Grundgerät deutsch       | 289,- |
| TV Tuner                 | 195,- |
| Netzteil (Original)      | 29,-  |
| Batterie Pack            | 85,-  |
| Master Gear Conv.        | 49,-  |
| Alien Syndrom jp         | 69,-  |
| Ax Battler dt            | 69,-  |
| Crystal Warrior us       | 79,-  |
| Donald Duck dt           | 75,-  |
| George Foreman Boxing us | 79,-  |
| Olympic Gold us          | 79,-  |
| Sonic dt                 | 75,-  |
| Spiderman us             | 75,-  |

## Zum Kugeln



Nach *Marble Madness* und *Rock'n'Roll* — Marmor als Hauptdarsteller

# Cameltry

**M**urmeln im Dauerstreß. Nachdem peppige Kugeln in den Klassikern *Marble Madness* und *Rock'n'Roll* die Hauptrolle spielten und wir die Kugelhelden durch verzackte Levels steuern mußten, sind im neusten Super Nintendo-Modul *Cameltry* die Plätze vertauscht. Statt der Kugel steuert Ihr das komplette Labyrinth! Wie das geht? Ganz einfach: Per Joypad rotiert Ihr das Labyrinth wahlweise im oder entgegen den Uhrzeigersinn um eine imaginäre Achse. Die Kugel rollt immer zum unteren Rand des Bildschirms und kullert dabei in alle Ecken, Winkel, Gänge sowie Räume, die der Spieler nach unten dreht. Ziel ist es, innerhalb eines Zeitlimits den Parkur zu beenden und die Marmor heil ins Finish zu bringen. Einige Spezialfelder haben natürlich unterwegs auf die Kugel. Ein paar Felder verheißten einen saftigen Punktebonus, andere ziehen wertvolle Zeit ab oder spendieren ein

paar Extrasekunden. Einige Spielstufen erinnern entfernt an einen Flipper mit Bumpen und allem anderen Schnickschnack, der zum Punktesammeln dient. Je nach Level (vier unterschiedliche Welten stehen zur Wahl) sind die Wege enger oder enden gar in einer Sackgasse. Präzises Drehen des Labyrinthes und geschicktes Joypad Timing ist angesagt. *ri*

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Taito

Zirka-Preis: 130 Mark

Testmuster: Dynatex

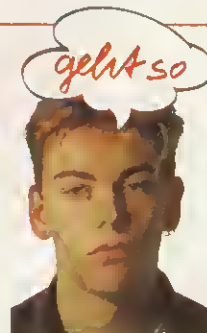
**SUPER NES 52%**

Grafik: 43% Sound: 60%

Schwierigkeit: leicht

Besonderheiten: Japanimport

Zu Beginn macht *Cameltry* tierisch Laune — vor allem der witzige Grafikeffekt hält den Spieler an den Monitor gebannt. Zudem ist das Kugelverhalten sehr realistisch und erinnert mit seinem Herumgehüpfen an den Ball eines Filppers. Spätestens nach der Hälfte von rund 30 Levels wird's öde. Immerhin kommen sehr wenig originelle neue Felder



hinzü, lediglich die Parkurs werden etwas kniffliger, und das Zeitlimit schrumpft auf ein absolutes Minimum. Richtige Kugelabwechslung wird auf Dauer nicht geboten. *Cameltry* lebt von der, zugegeben witzigen, Idee mit dem Drehen des Labyrinthes und dem dazugehörigen Grafikeffekt — für Langzeitmotivation ist das nicht genug.

## Computersoftware Junker Telefon 06029/7192

| Artikel         | AM    | PC    |
|-----------------|-------|-------|
| A-Train         | -     | 99,90 |
| Aces of Pacific | -     | 89,90 |
| Addams Family   | 64,90 | -     |
| Castles         | 69,90 | 76,90 |
| Civilisation    | 84,90 | 99,90 |
| Cool Crok Twins | -     | 80,90 |
| Oas schw. Auge  | 76,90 | 89,90 |
| Oune            | 69,90 | 82,90 |
| Oynablastar     | 69,90 | -     |
| Epic            | 69,90 | 82,90 |
| Fire and Ice    | 64,90 | -     |
| Global Effect   | 69,90 | 76,90 |
| Gobliins        | 69,90 | 76,90 |
| Grand Prix Unl. | -     | 76,90 |
| Heimdali        | 76,90 | 76,90 |
| Hook            | 64,90 | 89,90 |
| Indl 4          | -     | 89,90 |
| Ishar           | -     | 89,90 |
| Jaguar XJ 220   | 64,90 | -     |
| Jim Power       | 64,90 | -     |
| Knight of Sky   | 84,90 | 94,90 |
| Legend          | 69,90 | 76,90 |
| Links           | 82,90 | 89,90 |
| Monkey Island 2 | 89,90 | 89,90 |
| Pacific Island  | 69,90 | 76,90 |
| Rampart         | -     | 82,90 |
| Sensible Soccer | 64,90 | -     |
| Sim Ant         | 76,90 | 89,90 |
| Space Max       | 69,90 | 76,90 |
| Vroom           | 64,90 | -     |
| Ultima 7        | -     | 89,90 |

Lösungen: 0M 29,90

Game-Boy, Mega-Drive  
und andere Spiele auf Anfrage!!

Versandkosten: NN 9,00, VK 4,00

Killianstraße 9, 8752 Gunzenbach  
Telefon 06029/7192

## LYNX-VERSAND Udo Oestreich VIDEOSPIELE Computer-Software

Schevenstr. 24  
4650-Gelsenkirchen  
☎ 0209 207222 ☎  
von 17 - 20 UHR

Kleinster Versand  
DEUTSCHLANDS  
ATARI-LYNX  
GAME-BOY  
SUPER NES  
SEGA - PRODUKTE  
US-IMPORTE  
EURO-MODULE



MD-GAMES  
AUGUST 1992  
SUPER SMASH TV  
123,- DM  
LEADER BOARD  
GOLF 112,- DM  
Stand : 07.92

NACHNAHME + 6 DM  
Ab 100 DM nur NN  
FAX : 0209 207222



# Komm drück mich, piepte das Telefon.

Das ließ er sich nicht zweimal sagen:  
**0190 190 077**. Auf einmal war er  
Geheimagent in NY, dann legte er sich  
mit Moskitos an **0190 190 690** und  
schließlich geriet er total ins Abseits  
**0190 190 501**.

(Nur in NRW - 12 Sek. + 1 Tarifminut)

SEGA-MEGA  
SUPER NES

**N.P.V.**

NINTENDO  
PC-ENGINE

Der Videoversand in Hamburg

NewPoint GmbH • Brennerhof 6 • 2000 Hamburg 74

MEGA DRIVE

NES

SUPER NES

NEC

|                  |       |         |       |                   |       |           |       |
|------------------|-------|---------|-------|-------------------|-------|-----------|-------|
| Desert Strike    | 99,90 | 1943    | 50,-  | Street Fighter II | 209,- | Gunhead   |       |
| Tazmania         | 109,- | Tom&Ja. | 109,- | Parodius          | 149,- | IV        | 109,- |
| SplatterHouse II | 109,- | Mega    |       | Hook              | 149,- | Speed     | 49,-  |
| Steel-Empire     | 89,90 | Man IV  | 119,- | Dinosaurs         | 149,- | F-Soldier | 49,-  |

Wir liefern per NN DM 10,-/Express DM 15,-

Druckfehler und Preisirrtum vorbehalten/Ladenverkauf n. Abspr.

**Tel. 040/7890108 • Fax 7890138**

# AMIGA-FANS AUFGEPASST! MIT DIESEN BÜCHERN KOMMT IHR DURCH JEDES SPIEL!

Ihr braucht:  
brandneue Spiele  
für den Amiga?  
Tips & Tricks für die bekann-  
testen Amiga-Spiele? Eine witzig  
handierte Einführung in Euren  
Amiga? Dann braucht Ihr: die Amiga-  
Bücher von Markt & Technik! Hier  
steht alles drin, was einen Amiga-Paz  
glücklich macht - Seite für Seite - Byte  
für Byte!



## IN KÜRZE



**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spiele '92**  
Die bekanntesten und  
aktuellen Amiga-  
Spiele im Überblick.  
Sie werden nach  
einem einheitlichen  
Schema beschrieben:  
Spiel-Idee und -Story,  
Bedienung des Spiels  
(sehr nützlich bei  
englischen Handbüchern), technische Tips  
(Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks  
(Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die  
neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
1992, 336 Seiten  
ISBN 3-87791-287-7 DM 39,-

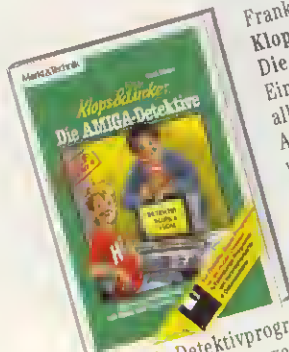
**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spielesammlung Band 2**  
Und es gibt wieder 6 Spiele für noch mehr Amiga-  
Fun: Jumping Jack und DigIt sind Jump'n'run-  
Spiele für Joystick-Akrobaten mit Denkerstirn. Zwei  
Klassiker wie Reversi und die Tetris-Version 4-SEG  
dürfen nicht fehlen. THE TURN ist was für Knobel-  
asse - übrigens mit Level-Editor. Diesen Level-  
Editor gibt's auch bei Cul de Sac, einem Kisten-  
Schiebe-Spiel.  
ca. 100 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-379-2 DM 49,-\*



**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spiele '93**  
Die bekanntesten und aktuellen Amiga-Spiele  
im Überblick. Sie werden nach einem  
einheitlichen Schema beschrieben: Spiel-Idee  
und -Story, Bedienung des Spiels (sehr nützlich  
bei englischen Handbüchern), technische Tips  
(Installation, Speicherbedarf), Tips und Tricks  
(Levelcodes, Cheats und Karten). Auch die  
neuesten Amiga-CDTV-Spiele stehen im Buch.  
ca. 80 Seiten  
ISBN 3-87791-381-4 ca. DM 39,-



**Bernhard Schmidt  
Amiga-Spielesammlung Band 1**  
Amiga-Spiele-Spaß im 6er-Pack für den Amiga.  
♦ PowerBlast: Außerirdische greifen an.  
♦ MagicPuzzle: Stückwerk für Tüftler.  
♦ RoughCastle: Jump & Run für Hirnschmalz.  
♦ MoveIT: Kästchen rangieren.  
♦ MagicRub: Der legendäre Zauberwürfel.  
♦ BrainStorm: Mastermind stand Pate.  
1992, 68 Seiten, inkl. 2 Disketten  
ISBN 3-87791-225-7 DM 49,-\*



**Frank Stieper  
Klops & Lücke:**  
Die Amiga-Detektive  
Ein Mitmachbuch für  
alle Kids, die ihren  
Amiga kennenlernen  
wollen. Klops & Lücke  
sind auf Verfolgungs-  
jagd, und der Leser  
begleitet sie dabei. Bei  
ihrer Jagd nach den  
Unbekannten be-  
nutzen sie Detektivprogramme, die auf einer  
Diskette mitgeliefert werden. Am Ende wissen sie,  
wie der Amiga funktioniert und was man außer  
Spiele noch alles damit machen kann.  
1992, 227 Seiten, inkl. Diskette  
ISBN 3-87791-254-0 DM 39,80



\* unverbindliche Preisempfehlung

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags:  
Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler!

## Die dritte Dimension



Beeindruckend: flüssige Spieleranimationen plus 3-D-Parkett

## Auf Teufel komm raus



Ein Tasmanier auf der Suche nach der nächsten Mahlzeit

# Super Dunkshot

Die Fähigkeiten des Super-Nintendo-Grafikchips hinsichtlich kleiner Zoomereien und Drehereien sind hinlänglich bekannt. Die Macher der Basketballsimulation *Super Dunkshot* vergötterten den 3-D-Chip augenscheinlich: Nicht nur das Parkett zoomt und dreht fleißig, sondern auch alle Spieler samt Basketball.

Zu Beginn wartet das übliche Auswahlmennü. Entweder Ihr spielt allein, gegen Euren Freund ein Trainingsmatch oder Ihr tretet sammt Sprite-Mannschaft gegen eine Crew der amerikanischen Profiligas an. Nachdem eine Mannschaft ausgesucht wurde, dribbeln die Recken auch schon aufs Parkett. Der ballführende Spieler wird dabei immer von hinten gezeigt. Ihr steuert den Spieler, der dem Ball am nächsten ist, könnt auf Knopfdruck aber zwischen Euren Mannen wechseln. Während der Angriffsphase paßt Ihr per Knopfdruck zum gewünschten Spieler oder

werft direkt in Richtung Korb. Neben dem normalen Korbwurf lassen sich fünf verschiedene Spezialwürfe (Dunks) aktivieren. Im Laufe des Spiels ist es weiterhin nötig, Auszeiten zu nehmen, um ermüdete Spieler auszuwechseln oder die Taktik zu ändern. Die Eigenschaften der Spieler sollten dabei berücksichtigt werden. Nach jedem Ligaspiel wartet glücklicherweise ein Paßwort. *kn*

Genre: Sport  
 Hersteller: HAL  
 Zirka-Preis: 130 Mark  
 Testmuster: Dynatex

**SUPER NES 73%**

Grafik: 77% Sound: 58%  
 Schwierigkeit: leicht  
 Besonderheiten: Japanimport, ein bis zwei Spieler

# Taz-Mania

Obervielßraß Taz, verfressener Comicstar aus den Vereinigten Staaten, gibt auf dem Mega Drive seinen Videospieleinstand. Im heimischen Tasmanien macht sich der vorsintflutliche Teufel auf die Suche nach dem verschollenen Riesenei im Nest der gewaltigen Tasmanischen Seeschwalbe. Da dieses unschuldige Ei eine großartige Mahlzeit (Omelette) hergeben würde, beschließt der tasmanische Teufel, sich den Leckerbissen zu besorgen. Durch sechs Welten (unter anderem eine Fabrik, eine Eiswüste und eine Mine) geht die in alle Richtungen scrollende Eierjagd. Der von Euch gesteuerte Vielfraß darf auf angreifende Feinde hüpfen, sie mit einem beherzten Feuerstoß aus seiner großen Kehle verkohlen und nebenbei noch haarige Hüpfelagen bestehen. Auf Knopfdruck wird er sogar zum Wirbelwind. In einigen Welten warten kleine Rätsel (Hebel A in Raum B bedie-

nen). Berührt ihn einer der garstigen Gesellen, wird dem Teufel Energie abgezogen, die sich durch das Auffressen diverser Gegenstände jedoch wieder restauriert. Um die Eierhatz etwas zu erschweren, liegen ab und an Bomben auf Taz' Weg, die der Vielfraß natürlich gewohnheitsmäßig verschlingt. Es folgt eine kleine Explosion, die dem Tasmanier meist das Leben kostet. *kn*

Genre: Geschicklichkeit  
 Hersteller: Sega  
 Zirka-Preis: 110 Mark  
 Testmuster: Theo Kranz

**MEGA DRIVE 53%**

Grafik: 63% Sound: 33%  
 Schwierigkeit: einstellbar  
 Besonderheiten: US-Import

Augen auf und staunen. *Super Dunkshot* haut mit der grafischen Darstellung des Spielfeldes gehörig auf den Putz. Parkett und Spieler drehen und zoomen ausgesprochen flüssig und herrlich perspektivisch, zudem gibt's krachenden Zuschauerlärm mit Stampfeinlagen (Queen: "We will rock you") und Fanfarengeheul. Technisch



stimmt bei *Super Dunkshot* alles, spielerisch läßt es einige Reserven blicken. Die Steuerung entpuppt sich als durchdacht, läßt jedoch für eine Basketballsimulation zu wenig Aktionsmöglichkeiten zu. Passen, werfen, hochspringen — das war's auch schon. Trotzdem sollten sich alle Fans diesen grafischen Leckerbissen zulegen.

Ein origineller und hübsch animierter Held garantiert noch lange nicht für hochwertige Unterhaltung. Diese Erfahrung muß auch Taz machen: Überwiegend schnucklige Grafik, niedliche Animationen und über zwei Dutzend freche Gags und witzige Extras täuschen nicht über einige Schlampereien hinweg. Neben der verkorksten Mu-



sik bekommt der Spieler bereits bei harmlosen Hüpfelagen die Folgen der schlechten Steuerung zu spüren. Springt Taz nicht pixelgenau ab, verfehlt er die angestrebte Plattform garantiert: Einmal in der Luft, ist er kaum noch zu steuern. Im Vergleich zu *Chuck Rock* schneidet *Taz-Mania* schlechter ab: Originell, aber unglücklich in Szene gesetzt.

## Auspuff ahoi



Die Unterschiede zum ersten *Super Monaco GP* sind minimal

# Super Monaco 2

Nachdem der erste Teil sämtliche Computer- und Videospieler begeisterte, entschloß sich Sega, einen Nachfolger zusammenzubasteln. Da heute fast jedes Rennspiel eine Partnerschaft mit einem Formel-1-Raser eingeht, schnappte sich Sega Ex-Weltmeister Ayrton Senna. Sie verpflichteten ihn flugs vom nächsten Formel-1-Parcour weg und stopften ihn als Digi-Senna mitsamt dem zweiten *Super Monaco Grand Prix* ins Modul.

So läßt sich denn auch die besondere Senna-Meisterschaft mit den Lieblingsstrecken des Brasilianers fahren. Die obligatorische WM fehlt ebenfalls nicht. Mittels Automatik-, 4-Gang- oder 7-Gang-Schaltung rast Ihr über die großen Formel-1-Kurse dieser Welt und kämpft fleißig um die Pole-position. Vor jedem Rennen gibt's Aufwärmrunden und Qualifikationsfahrten. Sitzt Ihr hinterm Lenker, seht Ihr die Rennstrecke, wie schon im er-

sten Teil, dreidimensional an Euch vorbeiflitzten. Berührt Ihr einen Mitsstreiter, kostet Euch der kleine Unfall kostbare Zeit. Tachometer, Drehzahlmesser, Streckenübersicht sowie diverse Informationen erleuchten Euch neben einem Riesenspiegel in der oberen Bildschirmhälfte. Dank Batterie dürfen zwischen den Rennen Spielstände gespeichert werden. kn

Genre: Rennspiel  
 Hersteller: Sega  
 Zirka-Preis: 110 Mark  
 Testmuster: Sega

**MEGA DRIVE 70%**

Grafik: 71%    Sound: 63%  
 Schwierigkeit: leicht  
 Besonderheiten: Batterie

Ich habe mehr erwartet: Sega hat's in zwei Jahren nicht auf die Reihe gebracht, *Super Monaco Grand Prix 2* mit innovativen neuen Features gegenüber dem Vorgänger aufzuwerten. Die Grafik ist etwas flüssiger, ansonsten beinahe identisch. Das größte Manko liegt in der fehlenden Realitätsnähe. Man flitzt mit Vollgas um die Kurve, bremst



höchst selten ab und kommt dazu noch besser um diese, wenn sie auf der Innenseite angefahren wird. Jeder Formel-1-Fahrer, der das nachmachen würde, brettert in die nächste Planke. Ansonsten übt das actionlastige, unfallträchtige Geschehen seinen klassischen Reiz aus. Wer den ersten Teil besitzt, braucht auf den zweiten nicht zu sparen.



## Die Erlebnismesse

Mehr als eine Messe: Beginnen Sie mit einem Rundflug im Airbus 320 im realistischen Airbus 320-Nachbau. Besuchen Sie kastenlose Seminare der größten Experten. Fachsimpeln Sie mit Gurus aus Deutschland und USA. Erleben Sie hautnah: ■ die riesige Actianwelt auf C64, Amiga und MS-DOS ■ Besuchen Sie die großen Distributaren ■ Erleben Sie Premieren der heißesten Spiele live mit Nur auf der World of Cammadare mit Amiga '92, der einzigen van Commadare autarisierten Messe.

## Die große Beratungs- und Verkaufsausstellung

Eintrittskorten erholten Sie bei Kartenvorverkauf GmbH, Liebfrouenberg 52, 6000 Frankfurt 1 sowie in folgenden Korstadt-Filialen:

- 1000 Berlin 42 - Steglitz -, Schloßstr. 7-10; 2800 Bremen 1, Obernstr. 5-33; 4600 Dortmund 1, Wesenhellweg 30-36; O-8012 Dresden, Proger Str. 17; 4000 Düsseldorf, Schodowsfr. 93; 4300 Essen 1, Friedrich-Ebert-Str. 1; 2000 Homburg 1, Mönckebergstr. 16; 3000 Honnover 1, Große Pockhofstr. 39-45; 5000 Köln 1, Breite Str. 103-135; O-7010 Leipzig, Neumarkt 38; 8000 München 2, Neuhauser Str. 44; 8500 Nürnberg 1, Königstr. 14

**Commodore**

# AMIGA WORLD

**DIE SYSTEMORIENTIERTE COMPUTERMESSE FÜR BÜRO UND FREIZEIT**

Messepalast Wien  
**24. - 27. 9. 1992**  
 Do. bis So. 9 - 18 Uhr

Markt & Technik

## Zum Würgen



Hoffentlich geht der Flecken wieder weg

# Splatterhouse 2

**P**latsch, schon klebt der Zombie an der Wand. Jetzt noch ein wohlgezielter Schwinger mit der Kettensäge und sein Mageninhalt fließt über den Bildschirm.

Zu früh gefreut, "Splatter"-Fans, wir befinden uns nicht im neuesten indizierten Video von Wes Craven, sondern tummeln uns in Namcos *Splatterhouse 2*, dem Metzselfilm zum Mitspielen. Wie im PC-Engine-Vorgänger legt unser Held die Eishockeymaske an und prügelt sich durch acht monsterverseuchte Mega-Drive-Etagen. Für die nötige Motivation sorgt eine entführte Freundin, die ab und zu von verrottenden Zombies über unseren Weg getrieben wird. Die leicht angegammelten Feinde werden entweder mit der blanken Faust, diversen Hartholzprügeln, Kettensägen oder abgesägten Schrotflinten vom Bildschirm entsorgt. Diese durchschlagenden Extrawaffen dürfen wir leider nur für begrenzte Zeit

einsetzen. Wenn die Zeit abgelaufen ist oder wir von einem Verblichenen berührt werden, machen wir in Handarbeit weiter — dann stehen vier Schlagvarianten zur Verfügung. Wer an einem der verkeimten Obermotze scheitern sollte, darf ein Paßwort eingeben und den Level auf eigene Gefahr erneut betreten. **vw**

Genre: Action

Hersteller: Namcot

Zirka-Preis: 110 Mark

Testmuster: Theo Kranz

**MEGA DRIVE 38%**

Grafik: 41% Sound: 45%

Schwierigkeit: schwer

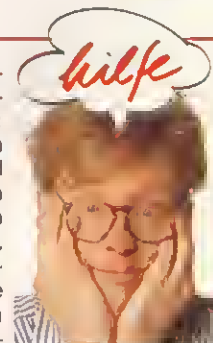
Besonderheiten: US-Import

# GALAXY

|   |   |   |
|---|---|---|
| Cadash e 99,-<br>Chuck Rock e 119,-<br>Grand Slam Tennis j 99,-<br>Olympic Gold e 99,-<br>Splatterh 2 e 99,-<br>Steel Talons e 119,-<br>Super Monaco 2 j 99,-<br>Terminator e 119,-<br>Thunderstorm CDj 139,- | Master Gear 39,-<br>Super Monaco 2 j 39,-<br>Wimbledon Tennis e 75,-<br>Wonderboy II j 49,- | Castlevania 4 e/d 149,-<br>Dinosaurs j 149,-<br>Earthlight j 149,-<br>F1 Super Driving j 149,-<br>Golden Fighter j 149,-<br>Prince of Persia j 149,-<br>Zelda 3 e 149,-     |
| <b>MEGA DRIVE</b><br>Dragons Fury e 119,-<br>Gray Lancer j 99,-<br>Rampart e 119,-<br>Tazmania e 99,-<br>Thunderforce 4j 119,-<br>Winkle Tale j 99,-<br>Wonderdog CDj 139,-                                   | <b>GAME GEAR</b><br>Air Assault e 59,-<br>Olympic Gold e 79,-<br>Spiderman d 79,-           | <b>SUPFAMICOM</b><br>Superfantoom d 349,-<br>(Ab August) - - - -<br>Nintendo Satela d 99,-<br>Konami Spale d 149,-<br>Acclaim Spale d 149,-                                 |
| Battle Isle Dama 49,-<br>Carl Lewis Chall 69,-<br>Grand Prix 99,-/99,-<br>Fire & Ice 69,-/69,-<br>Ishar 89,-<br>Lure o.Temptress 89,-<br>Mad TV 89,-<br>Space Max 79,-<br>Ultima 6 89,-/89,-                  | Batman 2 e/d 69,-<br>Hudson Hawk e 69,-<br>Parodius d 79,-<br>Tiny Toons e/d 69,-           | A-Train 129,-<br>Aces o.t.Pacific 109,-<br>Grand Prix unlimited 89,-<br>Ishar 89,-<br>Lost Treas.o.Intocom 129,-<br>Powermonger 99,-<br>Special Operation 2 49,-            |
| <b>ATARI/AMIGA</b><br>Civilisation 99,-<br>Dynablaste 69,-<br>Monkey Island 2 89,-<br>Patriot 79,-<br>Risky Woods 69,-<br>Sensible Soccer 69,-<br>Schwarzes Auge 99,-   | <b>GAMEBOY</b><br>Final Fant d 69,-<br>Final Fant.Advce 69,-<br>Final Fant.Saga e 79,-      | <b>IBM</b><br>1869 99,-<br>Indy Jones 4 e 99,-<br>Patriot 99,-<br>Rampart 79,-<br>Schwarzes Auge 99,-   |
| <b>PC ENGINE</b><br>Pop'n Music SC 119,-<br>Soldier Blade j 119,-<br>Sup.AdvIsland j 119,-  | Atzack SC 119,-<br>Kick Boxing SC 119,-<br>Rayxamber 3 SCj 119,-<br>Tatsujin j 119,-        | <b>BTX Galaxy</b><br>Telefon: 089/7605151<br>Telefax: 089/7698024<br>Inh. Galaxy Plexus GmbH<br>Anmerkung: Japanisch<br>e: Englisch d: Deutsch<br>Händleranfragen erwünscht |

**089/7605151**

Plinganserstr.26 8000 München 70



Das hat Namco gründlich in den bluttriefenden Sand gesetzt: Alle Elemente, die in der Automaten- und PC-Engine-Versionen für recht gepflegten Spielspaß sorgten, fehlen im neuen Versuch. Das die Feinde in selten dämlichen und unfairen Formationen über den Bildschirm wandern, könnte man zur Not noch verschmerzen. Daß die Kollisions-

abfrage ungenau und das Level-Design von beispielloser Fantasielosigkeit zeugt, wird den echten "Splatterer" nicht abschrecken. Viel schlimmer ist die, im negativen Sinn, häßliche Grafik. Erst im letzten Abschnitt wird etwas Abwechslung geboten. Vorher müssen wir uns mit stupider Mauergrafik und den immer gleichen Monstern begnügen.



## Der verlorene Schatz

### Chuck Rock

*gut* Während auf dem Amiga bereits der zweite Teil in der Mache ist, präsentiert sich *Chuck Rock* nun in seiner ursprünglichen Fassung auf dem Mega Drive. Als braver Ehemann einer steinzeitlichen Wilden begibt er sich auf die Suche nach derselben — denn alle Indizien sprechen dafür, daß sie entführt wurde. Durch fünf unterschiedliche Welten führt Chucks Rettungsaktion. Diese sind wiederum in mehrere Levels unterteilt, die Ihr alle von der Seite seht. Ihr taucht und springt auf steinzeitlichen Plattformen und haltet nach ebensolchen Kreaturen Ausschau. Eine Berührung und es ist aus. Chucks bedrohlichste Waffe ist ein kugelrunder Bierbauch. Per Tastendruck drückt Chuck sein Fernseh-sessel-erprobtes Kreuz so blitzartig nach vorne, daß Monster von den Fettmaßen weggeschleudert werden.

Tatsächlich ist die Konsolenversion um die Steinzeitromanze wesentlich einfacher und besser besser zu spielen, in vielen Situationen auch fairer als das Computervorbild. Mega-Drive-Besitzer, die ein gutes Jump'n'Run schätzen, sollten sich *Chuck Rock* auf jeden Fall zulegen. *ri*



Auf der Suche nach seiner Braut ist Chucks Bierbauch ziemlich nützlich

Genre: Geschicklichkeit

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

**MEGA DRIVE 79 %**

Grafik: 78 % Sound: 70 %

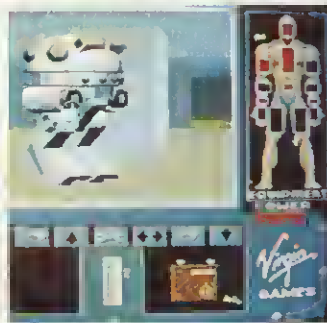
Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —

## Etagenblamagen

### Corporation

*na ja* Wenn das Mega Drive keine schnelle 3-D-Vektorgrafik darstellen kann, dann sollte man die Finger von der Programmierung solch eines Spiels lassen. In der Umsetzung des Computertitel *Corporation* läuft Ihr durch das Cyber-Labyrinth einer Firma, die eine gefährliche Kriegsmaschinerie zusammenbastelt. Der grafische Gag: Ihr seht alles aus der 3-D-Sicht des Hauptdarstellers, nämlich einem bewaffneten Geheimagenten Eurer Wahl. Eure Aufgabe ist es, 16 Levels lang alles abzuschließen, was Euch vor das Fadenkreuz kommt. Angefangen von empfindlichen Sicherheitskameras über gefährliche Roboterwächter bis hin zu mutierten Androiden; in den Stockwerken wimmelt es vor Monsterchen. Leider artet das Spiel in ein orientierungsloses Herumgekrieche aus, die Grafik läßt zum kollektiven Gähnen ein. Und wenn selbst das Joypad mitgähnt, wird die Steuerung ziemlich träge und unexakt. Sieht man von einigen besonders bösen Bösewichtern ab, ist so gut wie keine Abwechslung vorhanden. Höchstens ein Fanspiel für Leute, die gerne ein Roboter wären. *ri*



Praktisch: Das Fadenkreuz richtet sich automatisch aus.

Genre: Action-Adventure

Hersteller: Virgin

Zirka-Preis: 120 Mark

Testmuster: Virgin

**MEGA DRIVE 36 %**

Grafik: 37 % Sound: 40 %

Schwierigkeit: mittel

Besonderheiten: —

# Der neueste Hit der Power Play Collection!!

Nur  
9,99 DM

Hier ist der neueste Hit der Power Play Collection. Der Super-Ordner für Eure POWER TIPS zum Sammeln. Sieht neon aus, mocht gute Loune und kostet nur 9,99 DM. Also gleich Coupon ausfüllen und Ordner bestellen. Die Ordner gibt's nur solange unser Vorrat reicht.

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



**Ja**, ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des Original Power Ordner für schlappe 9,99 DM/Stück (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

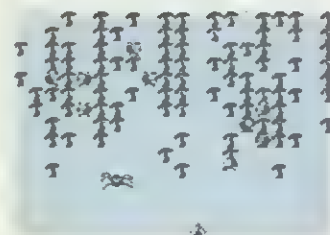
Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und entsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 14 02 20, 8000 München 5

## Game Boy

Klassiker im Anmarsch: Mit *Centipede* wird ein wahrer Spielhallenopa von *Accolade* für den Game Boy umgesetzt. Wie im Arcade-Vorbild werden Tausendfüßler, die vom oberen Bildrand nach unten krabbeln, durch Beschuß in Pilze verwandelt — alle Spielelemente des *Olides* sollen auch in der Game-Boy-Variante ihren Platz



Zen — Intergalactic Ninja



Centipede

finden. Ob die gefräßige Spinne oder Extrapilz: Wer den Klassiker vergöttert, darf ab November auf *Centipedes* feuern, was der Trigger hergibt.

Von Konami kommt unterdessen *Zen — Intergalactic Ninja* angehüpft. Im *Ninja Gaiden*-Stil kämpft und hüpfst Ihr Euch durch fünf Level. Auf der Suche nach dem ökologischen Oberterroristen haut Ihr Euch einen Weg durch Öfelder, verlassene Fabriken und eine smog-verseuchte Stadt.

## Game Gear

Segas Game Gear darf in Zukunft vor allem mit Umsetzungen des großen Megabrowsers gefüttert werden. In *Super Off Road* wird auf hügeligem Kurs fleißig um die Wette gefahren und gedrängelt, was die Stoßstange hergibt. In *Super Monaco GP 2* wird zwar etwas weniger gedrängelt, dafür im Nachfolger des Klassikers *Super Monaco GP* unter den digitalen Augen Ayrton Sennas ordentlich auf die Tube gedrückt. *Batman Returns* verspricht hingegen eine wilde



Action- und Prügeljagd mit dem schwarzen Flattermann durch actionvollgestopfte Level. Wie im aktuellen Kinofilm müssen der Pinguin und Catwoman ausgeschaltet werden. Auch die Umsetzung des in dieser Ausgabe getesteten *Taz-Mania* gibt's noch dieses Jahr fürs Game Gear.

gar den genialen Zwei-Spieler-Modus. Ebenfalls auf Computern ein Hit und für das Lynx in Arbeit: *Eye of the Beholder*. Erste Bilder von SSIs grafisch beeindruckendem Rollenspiel versprechen schöne Grafik und noch niedlichere Monster. Weitere Neuigkeiten: *Demonsgate*, *Super Off Road* und *Dinolympics*.

## Lynx

Das Lynx wird in den nächsten Monaten vor allem mit Rennern aus der Computerspielbranche überhäuft. So darf es sich "Erstes Handheld mit Lemmings" nennen. Das Kultspiel des letzten Jahres enthält in der Lynx-Version so-



Super Monaco GP 2

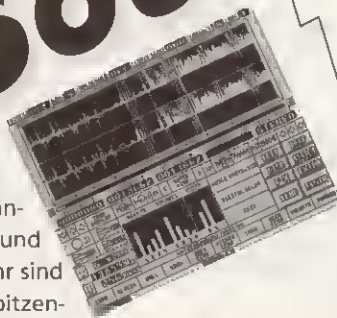
*The Best Sound In Town...*

# TECHNO SOUND TURBO

- ◆ **Absolut phantastisch, einmalig, irre...** Der Soundsampler von Memphis Computer Products. So etwas war noch nie da!
- ◆ **Digitalisieren** von Geräuschen direkt von der Stereoanlage oder vom Mikrofon kann jeder Sampler — auch Editieren von eingespielten Sounds, vor- und rückwärts abspielen bei unterschiedlichen Geschwindigkeiten sind alte Hüte. Hier fängt TechnoSound Turbo erst an:
- ◆ **Spezialeffekte** wie Künstlicher Hall, Roboterstimme, frei definierbare Verfremdungen und vielfältig editierbare Echos bis hin zu Stereo-Echos, Ton-

lagen- und Phasenveränderungen, und vielem mehr sind absolute Spitzenklasse unter Soundsamplern!

- ◆ **Und was andere können, beherrscht TechnoSound Turbo wie kein anderer Sampler:** Sounds oder ganze Musikstücke nachträglich editieren, zoomen, vor- und rückwärts abspielen und wiederholen — alles ist kinderleicht.
- ◆ **Nicht ohne Grund** vergaben zahlreiche Fachzeitschriften ausschließlich Bestnoten in ihren Testberichten.

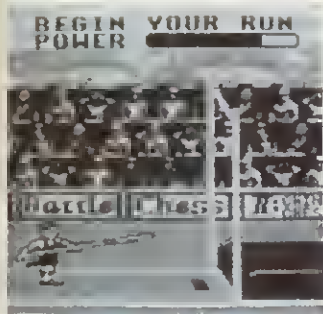


- ◆ **Die extrem hohe Klangqualität** von TechnoSound Turbo wird durch Digitalisierung mit bis zu 56 KHz in Mono, und bis zu 38 KHz in Stereo erreicht.
- ◆ Es erübrigt sich eigentlich zu erwähnen, daß die Technosound Turbo Hardware **voll kompatibel zu anderer Samplersoftware ist**, die Sie sicher nicht mehr benötigen werden
- ◆ **TechnoSound Turbo läßt sich an jedem Amiga™-Computer betreiben.** Am Amiga 1000 Adapter erforderlich.

Hardware und Software  
Komplett für nur DM 99,-

MEMPHIS COMPUTER PRODUCTS GMBH  
Gortenstraße 11 ♦ 6365 Rodheim v.d.Höhe  
© 06007/7091 ♦ Fax 06007 / 8749

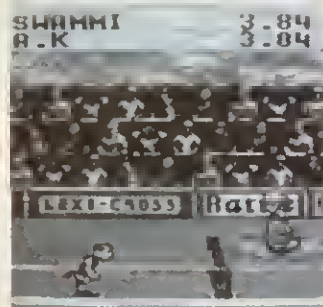




### Track Meet

Sportspiele, die verschiedene Disziplinen enthalten, haben im olympischen Jahr 1992 wieder Hochkonjunktur. Interplay's *Track Meet* geht jedoch einen etwas anderen Weg. Zwar wird in sieben olympischen Disziplinen um die Wette gerannt, geworfen, gesprungen und gestemmt; die Sportarten werden dabei jedoch gehörig auf den Arm genommen. Habt Ihr Euch im "Practice"-Modus mit der rütelähnlichen Steuerung vertraut gemacht (flinkes Knopfdrücken), lauern fünf Gegner, gegen die Ihr in folgenden Sportarten antreten müßt: 100-Meter-Lauf, Hürdenlauf, Stabhochsprung, Speerwerfen, Diskuswerfen, Weitsprung und Gewichtheben. In jeder Disziplin ist sowohl ein flinker Finger als auch richtiges Timing vonnöten, um die frechen Gegner zu besiegen. So schwebt Fakir Swammi mittels fliegendem Teppichgen Ziellinie, Ninja Katana wirft statt des Speers seinen Shurikan und der Diskus von Irwin hat einen Raketenantrieb.

*Track Meet* bietet die Spannung eines Sportspiels à la *Track'n Field*, kombiniert mit unheimlich witziger Konkurrenzschar und lieblich gezeichneter Grafik. Die Animationen und grafischen Gags sind vom Allerfeinsten, der Sound kann sich ebenfalls hören lassen. *Track Meet* krankt jedoch an einem Problem, unter dem schon viele Sportspiele litten: Mit der etwas einfallslosen Steuerung kommt eine unsagbare Tortur auf die Feuerknöpfe und auf Eure Finger zu. Testmuster von Flashpoint. *kn*

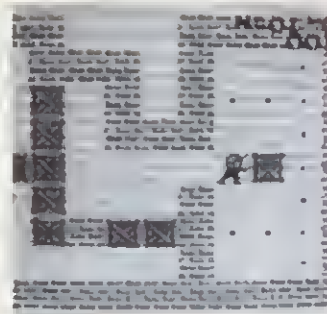


Genre: Sport  
Hersteller: Interplay  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 75%**

Grafik: 70% Sound: 60%

Schwierigkeit: mittel



### Boxxle 2

Und noch ein Sokoban. Und zwar in einer mega-harten Version. In zahlreichen Labyrinthlagerräumen muß Pakker Willy Frachtkisten an einen ganz bestimmten Platz schieben. Der Trick dabei: Die Kisten können nur ein Feld geschoben und nie gezogen werden. Beim Stapeln sollte Willy äußerst geschickt vorgehen, um sich keinen Weg zu verbauen. Sokoban-Fans zuschlagen! Testmuster von Flashpoint. *ri*

Genre: Denkspiel  
Hersteller: FCI  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 69%**

Grafik: 38% Sound: 59%

Schwierigkeit: schwer



### Hudson Hawk

Die fünf Leben von Fassadenkletterer Hudson Hawk sind genauso schnell verbraucht wie die Geduld des Spielers. Selbst mit geschultem Auge und Game Boy-gestählten Reflexen sind viele unfaire Stellen im Spiel nicht zu schaffen — So wird ein simpat aufgebautes Spiel künstlich schwer gemacht. Der einzige Lichtblick in den drei langweiligen Plattformmissionen ist die nette Grafik. Testmuster von Flashpoint. *vw*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Sony/Imagesoft  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 53%**

Grafik: 64% Sound: 61%

Schwierigkeit: schwer



### Turn & Burn

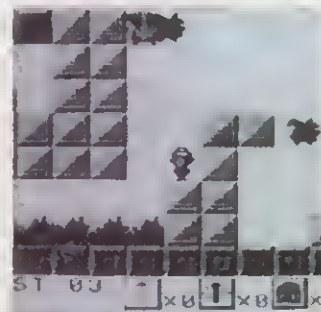
Hinter dem klangvollen Namen *Turn & Burn* verbirgt sich die Game-Boy-Variante von Microproses *F-15 Strike Eagle*-Simulation. Angesichts der technischen Gegebenheiten haben die Programmierer Beachtliches geleistet: *Turn & Burn* sieht nicht nur nett aus, sondern spielt sich auch gut. Natürlich verkümmert die Originalsimulation auf dem Winzschirm zum Actionknaller, triggerfreudige Ballertans dürfen zugreifen. *mh*

Genre: Action  
Hersteller: Microprose  
Zirka-Preis: 100 Mark

**GAME BOY 62%**

Grafik: 69% Sound: 46%

Schwierigkeit: mittel



### Nail 'n Scale

Ein kleiner Ktempner (ausnahmsweise nicht Mario) sucht in zahlreichen Action-Levels verzweifelt den Ausgang. Überall wuseln grauenhafte Insekten herum, die unserem Helden ans Leben wollen. Die einzige Waffe des Handwerkers: unendliche viele Gummi-Sauger, mit denen er sich seinen Weg bahnt oder die Aliens betäubt. *Nail'n Scale* ist überdurchschnittlich gut, auch wenn Mario sicher nicht arbeitslos wird. *ri*

Genre: Geschicklichkeit  
Hersteller: Data East  
Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME BOY 74%**

Grafik: 54% Sound: 37%

Schwierigkeit: einstellbar

## PEROKA SOFT VERSANDHANDEL

### Amiga

|                               |              |
|-------------------------------|--------------|
| Airbus A320                   | 99,00 DM     |
| Amos, Game Creator (kpl. dt.) | 109,00 DM    |
| Amos-Compiler                 | 51,00 DM     |
| Another World                 | 60,50 DM     |
| Aguaventura                   | 61,00 DM     |
| Battle Isle Data Disk I       | 43,50 DM     |
| Black Crypt                   | 61,00 DM     |
| Bundesliga Manager prof.      | 72,00 DM     |
| Birds of Prey                 | 76,50 DM     |
| Castles                       | 64,50 DM     |
| Civilisation                  | 79,50 DM     |
| Cruise for the Corpse         | 60,50 DM     |
| Das schwarze Auge             | 76,00 DM     |
| Der Patrizier (kpl. dt.)      | 72,50 DM     |
| Dyna Blaster                  | 69,00 DM     |
| Elvirall                      | 71,50 DM     |
| Epic                          | 69,00 DM     |
| Eye of the Beholder II        | 79,50 DM     |
| Grand Prix                    | 78,50 DM     |
| Golf (Microprose)             | 79,50 DM     |
| Harpoon 121                   | 76,50 DM     |
| Harpoon Editor                | 43,50 DM     |
| Jaguar                        | 61,00 DM     |
| James Pond                    | 60,50 DM     |
| Kathedrale                    | 86,50 DM     |
| Larry V                       | 84,50 DM     |
| Lemmings 2                    | 58,00 DM     |
| Lemmings Data Disk            | 58,00 DM     |
| Links                         | 79,50 DM     |
| Lotus Turba Challenge II      | 58,00 DM     |
| Monkey Island II (kpl. dt.)   | 85,00 DM     |
| Mad TV                        | 74,50 DM     |
| Might and Magic III           | 72,00 DM     |
| Pacific Island                | 69,00 DM     |
| Perfect General               | 79,50 DM     |
| Populous 2                    | 69,00 DM     |
| Red Baron                     | VGA 76,50 DM |
| Space Shuttle                 | 105,00 DM    |
| Sim Ant                       | 95,50 DM     |
| Simpsons                      | 58,00 DM     |
| Turtles II                    | 72,00 DM     |
| Their finest Hour             | 72,00 DM     |
| Ultima VI                     | 72,50 DM     |
| Wallsack I MB                 | 72,00 DM     |

### MS-DOS

|                                   |              |
|-----------------------------------|--------------|
| 1869                              | 86,50 DM     |
| Ace of Pacific                    | 79,50 DM     |
| Airbus A320                       | 99,00 DM     |
| Battle Isle                       | HD 86,50 DM  |
| Battle Isle Data Disk I           | 43,50 DM     |
| Bundesliga Manager prof.          | 74,50 DM     |
| B 17                              | 96,50 DM     |
| Civilisation (dt.)                | 97,50 DM     |
| Chessmaster 3000                  | VGA 80,00 DM |
| Darklands                         | 99,50 DM     |
| Das schwarze Auge                 | 86,50 DM     |
| Der Patrizier (kpl. dt.)          | 86,50 DM     |
| Dune                              | 79,50 DM     |
| Epic                              | 76,50 DM     |
| Eye of the Beholder II (kpl. dt.) | 89,50 DM     |
| Elvira II                         | 83,00 DM     |
| Falcon 3.0 (kpl. dt.)             | 99,00 DM     |
| Flames of Freedom                 | 89,50 DM     |
| Heart of China                    | VGA 86,50 DM |
| Harpoon 121                       | 86,50 DM     |
| Harpoon Editor                    | 43,50 DM     |
| Indiana Jones IV                  | 86,50 DM     |
| Jet Fighter II                    | 86,50 DM     |
| Kathedrale                        | 86,50 DM     |
| Lemmings 2 more L.                | 69,50 DM     |
| Lemmings Data Disk                | 58,00 DM     |
| Lord of Rings II                  | 76,50 DM     |
| Mad TV                            | 86,50 DM     |
| Monkey Isl. 2 (kpl. dt.)          | VGA 86,50 DM |
| PGA Plus                          | 69,50 DM     |
| PGA Course                        | 37,50 DM     |
| Powermanger                       | 87,00 DM     |
| Pacific Island                    | 76,50 DM     |
| Perfect General                   | 86,50 DM     |
| Red Baron (kpl. dt.)              | VGA 86,50 DM |
| Sim Ant                           | 80,00 DM     |
| Star Trek VI                      | 79,50 DM     |
| Strike Command                    | 89,50 DM     |
| Space Shuttle                     | 119,00 DM    |
| Twilight 2.000                    | 86,50 DM     |
| Ultima VII                        | 86,00 DM     |
| Ultima Trilogy (IV, V u. VI)      | 86,50 DM     |
| Winter Challenge                  | 79,50 DM     |
| Wing Comm. I (kpl. dt.)           | VGA 94,50 DM |

### ATARI ST

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| Airbus A320              | 99,00 DM |
| Bundesliga Manager prof. | 74,50 DM |
| Cruise for a Corpse      | 60,50 DM |
| Elvira II                | 72,00 DM |
| Epic                     | 69,00 DM |
| Fate Gates of Dawn       | 72,00 DM |
| Golf                     | 79,50 DM |
| Grand Prix               | 79,50 DM |
| Lemmings Data Disk       | 31,00 DM |
| Knight at the Sky        | 79,50 DM |
| Pacific Island           | 69,00 DM |
| Populous II              | 74,50 DM |
| Powermanger Data Disk    | 38,00 DM |
| Turtles II               | 72,00 DM |
| Wallsack                 | 65,00 DM |

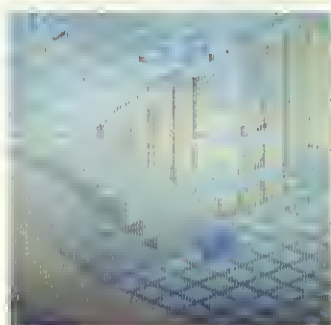
\*Vorkaufbedingung: Irrtum und Preisänderungen vorbehalten

Bitte fordern Sie unsere  
**KOSTENLOSE PREISLISTE** an!  
(Bitte Computertyp angeben!)

Weitere Spiele und Zubehör vorrätig.  
York, DM 5,-; Postnachn. DM 8,-; Ausland York, DM 15,-

Telef. oder schriftl. Bestellung bei

**PEROKA SOFT**  
Petra Schurig  
Postfach 100527, 4019 Monheim  
Telefon: 02173/51351  
02173/56906



### Marble Madness

Endlich kann auch das Game Gear mit einem *Marble Madness* Clone aufwarten. Der Automatenklassiker wurde routiniert umgesetzt. Die Grafik sieht erstaunlich gut aus und das 3D ist fließend. Der fehlende Zwei-Spieler-Mode stört wenig. Weitaus schlimmer ist die schwammige Steuerung, die selbst geübte Madness-Kugler in die Klippen treibt. Ein gemäßigt *Marble Madness*-Vergnügen, Testkugeln ist ratsam. *kn*

Genre: Geschicklichkeit  
 Hersteller: Domark  
 Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME GEAR 59%**

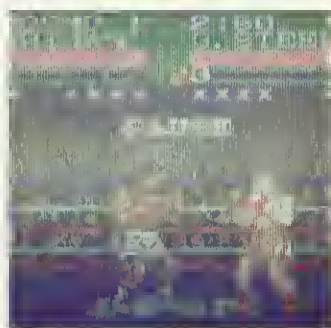
Grafik: 62% Sound: 48%

Schwierigkeit: einstellbar

### George Foreman's KO Boxing

George Foreman ist einer der Typen, die schon dank ihrer Statur gut auf das quadratische Display des Game Gear passen, mit 250 Pfund Lebendgewicht protzen und unter immensen Anstrengungen auch mehrsilbige Wörter aussprechen können. Alles klar, George Foreman ist Profiboxer. Wahlweise läßt Ihr gegen einen Freund oder einen Computergegner die Fäuste fliegen.

Fällt die Entscheidung zugunsten des Computers, startet Ihr eine Art Liga. Ein



Kampf wird über zehn Runden ausgetragen. Gewonnen wird per Juryentscheid nach Punkten (wer wen wo wie oft trifft), oder mit einem echten KO. Um ein stilvolles *KO Boxing* auszutragen, kennt George verschiedene Angriffs- und Blockschläge. Als besonderer Knüller steht Euch ein "Super Punch" zur Verfügung.

Die Grafik entspricht mittlerem Game Gear-Niveau. Der Sound dudelt teilnahmslos vor sich hin und läßt keine so richtige Kampf Stimmung aufkommen. Rundherum macht *George Formann's KO Boxing* auf dem Game Gear einen durchschnittlichen Eindruck. Vor dem Kauf sollten Boxfans probeweise in den Ring steigen. *kn*

Genre: Sport  
 Hersteller: Flying Edge  
 Zirka-Preis: 70 Mark

**GAME GEAR 57%**

Grafik: 60% Sound: 50%

Schwierigkeit: einstellbar



### Shadow of the Beast

Die Lynx-Version des Grafikspektakels bietet im Vergleich zu allen anderen Umsetzungen den mit Abstand größten Spielspaß. Technisch auf dem neuesten Stand (perfektes Scrolling, liebliche Grafik), wurden von Atari die Mankos der Urversion fast vollständig ausgemerzt. So warten witzige Rätsel und nette Extras. Actionfans sollen sich diesen grafischen Genuß zulegen. *kn*

Genre: Action  
 Hersteller: Atari  
 Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX 70%**

Grafik: 78% Sound: 64%

Schwierigkeit: schwer

### Steel Talons

Ataris Hubschrauberautomat *Steel Talons* gehört zu den besten Simulatoren, die letztes Jahr in deutschen Spielhallen ihr Zuhause fanden. Atari faßte sich ein Herz und packte, so unglaublich es klingt, den kompletten Automaten ins Lynxmodul. Wieder steigt der Spieler in den AH-64 Apache Kampfhubschrauber und kämpft sich durch eine Handvoll Missionen, die jeweils die Neutralisierung aller Gegner in einem bestimmten Territorium unter Zeitdruck umfaßt. Dabei darf zwischen einer Infrarot-gelenkten Luft-Boden- und Luft-Luft-Rakete,



dem High-End-MG oder einem ungelinkten Explosionshammer gewählt werden. Auf Knopfdruck läßt sich Euer Vogel von hinten beschauen oder aus Sicht des Piloten durch die 3-D-Vektorlandschaft lenken.

*Steel Talons* auf dem Lynx ist, trotz anfänglicher Bedenken, rundum gelungen. Ataris Programmierer haben bis auf den Zweispielermodus und die herzliche Schüttelhydraulik alles auf Modul gebannt, was den Automaten auszeichnete. Einziges Manko: Die verflucht schnelle und detaillierte Grafik ist etwas kontrastarm, so daß der kleine LCD-Bildschirm ein nur mäßiges Bild von sich gibt. Trotzdem: zuschlagen! *kn*

Genre: Simulation  
 Hersteller: Atari  
 Zirka-Preis: 80 Mark

**LYNX 75%**

Grafik: 72% Sound: 50%

Schwierigkeit: mittel

## VIENNA COMPUTER SERVICE

PC und AMIGA Hard- und Software; Fordern Sie unseren umfangreichen Katalog an. Schreiben Sie an:

V.C.S., Aichholzgasse 30/3/32  
 A-1120 Wien Tel.: 83-93-813  
 Österreich Fax: 815-31-66

Sie können täglich 24 Stunden bestellen.  
 Unser Büro ist von Montag bis Freitag von 10 bis 18 Uhr besetzt.  
 Außerhalb dieser Zeiten können Sie auf den Anrufbeantworter sprechen.

Bevor Du Dich tierisch langweilst,

schau', wo die wilden

Witzfiguren toben.



Für Spaß ist gesorgt, wenn Du mit Jerry Käse bunkerst, mit Asterix den Druiden loseist und mit den Turtles den Bildschirm leerräumst... Video Games zeigt Dir jeden Monat, welche Spiele wirklich abgehen. Hart, aber fair checken wir die Angebote aller Hersteller. Testen, was die Module auf dem Kasten haben. Und Du suchst Dir einfach aus, was Dir gefällt: Action oder Jump'n Run, Adventure oder Sport...

Video Games  
- nur DM 3,-!

Video Games - mehr Spaß für weniger Geld.  
Mit Tips, Tests und Tricks für Einzelkämpfer oder Teams. Schau' einfach nach!

Ab 29.7.92 am Kiosk - und jeden Monat neu!

SPREAD OPTION

Die Japaner lieben Rollenspiele und Strategiegeometzel. Im neuesten Nippon-Exportpäckchen sind natürlich aktuelle Module beider Genres vertreten. Wir haben sie für Euch etwas genauer unter die fernöstliche Kritikerlupe genommen.

### Ultima VI

Nippons Rollenspieler gewinnen langsam, aber sicher ihr Herz für die *Ultima*-Serie. Neuester Sproß japanophiler Dungeon-Kost ist *Ultima*-Teil Nummer 6, der jetzt für das Super NES erschienen ist. Am gewohnten Erscheinungsbild hat sich gegenüber der originalen PC-Fassung auch auf der Konsole kaum etwas geändert — die VGA-Optik wurde sogar fast 1:1 übernommen. Neu ist die Bedienung, die extra auf die Feuerknopfschar des Super-NES-Joy pads zugeschnitten wurde. Per Knopfdruck taucht ein Menü auf, in dem Kenner der japanischen Sprache, unterschiedliche Optionen anwählen dürfen. Gespräche, in *Ultima VI* zuhauf vorkommen, laufen nach dem Stichwortprinzip ab. In einer Liste gibt's je nach Gesprächspartner eine Liste mit Schlüsselwörtern, auf die das Gegenüber reagiert. Je nach Verlauf der Konversation tauchen mehr Wörter auf, oder einige verschwinden aus der Liste. Angesichts des bei der *Ultima*-Reihe lebenswichtigen "Palaver"-Modus, dürften auch Tüftler irgendwann alle Flügel strecken — selbst der hartnäckigste Spieler kommt kaum weiter. mh

### A-Train

Maxis brandaktuellen Eisenbahnhammer gibt's in Japan schon fürs Mega Drive. Am anspruchsvollen Spielprinzip hat sich wenig geändert: Durch strategisches Agieren klickt Ihr Euch zum Eisenbahnmogul, dem sogar ganze Städte gehören können. Das komplexe Geschehen läßt den Spieler schon bei der Computerversion gehörig schwitzen — auf dem Mega Drive versumpft der Spielspaß für alle nicht japanisch sprechenden Mega-Drive-Besitzer im Sprachfrust. Sämtliche Bildschirmtexte sind in gepflegtem Japanisch gehalten und entlocken dem herumklickenden Eisenbahnbauer so manches "Oh" und "Ah", wenn urplötzlich unverständliche Schriftzeichen

# NIPPON EXPORT

erscheinen und Euer Dampfrob das Zeitliche segnet. Da selbst Börsenaktionen und Grundstücksgeschäfte in fernöstlichen Ideogrammen leuchten, scheitert auch der härteste "Try & Error"-Fan. Sollte jemand Japanisch sprechen, muß das Modul jedoch ins traute Heim. kn

### Samurai Wars

Als etwas verständlicher entpuppt sich das Strategiespiel *Samurai Wars*. Zwar sind ebenfalls alle Texte japanisch, deren Menge erschlägt Euch jedoch nicht. Ähnlich wie bei *Advanced Military Commander* dürfte sich der Strategie-Freak nach ein paar anfänglichen Fehlversuchen heimisch fühlen. Ihr bewegt Eure Samurai-Einheiten durch das Japan des Mittelalters und erwehrt Euch allerlei feindlicher Truppen. Die Kampfszenen fordern zum einen geschicktes Taktieren mit der Angriffsformation und im Endeffekt einen flinken Joy padfinger. Hoch zu Roß steht Ihr dem gegnerischen Anführer gegenüber und müßt Ihn nun mit dem Flitzebogen aus dem Sattel schießen. Gelingt es Euch, habt Ihr gewonnen, wenn nicht, ist die gesamte Truppe futsch.

Im Endeffekt bietet *Samurai Wars* solide Strategiekost mit schnukeliger Grafik. Fans dürfen zugreifen, die die es werden wollen, sollten sich erst einmal den *Advanced Military Commander* anschauen. kn



Grafisch hat sich an der Modulversion von *Ultima VI* kaum etwas geändert. Ohne Japanisch stolpern auch Tüftler.



*Samurai Wars* bietet strategisches Säbelgeklapper auf dem Mega Drive. Nette Zwischenbilder spornen den wackeren Joy pad-Samurai an.



# AMIGA POWER DISK NR.12

## Das Super-Layout-Programm

### “Page Setter” für nur 19,80 DM!

#### Das komplette Profi-Programm von Gold Disk!

Das ist Desktop Publishing pur. Mit Page Setter schaffen Sie alles: Von der Glückwunschkarte bis zur Vereinszeitung, vom Hinweisschild bis zum Bewerbungsschreiben. Page Setter ist die kompromißlose Lösung für die professionelle Gestaltung Ihrer Dokumente.

Ab sofort bei Ihrem  
Zeitschriftenhändler!



Und das bekommen Sie bei diesem starken Layout-Programm:

- Page Setter arbeitet nach dem bewährten Boxen-System: Jede dieser Boxen kann ganz nach Wahl mit beliebig platzierbaren und verknüpfbaren Text- und Grafik-Elementen bestückt werden.
- Eingebaute Editoren für Text bzw. Grafik erleichtern die Arbeit.
- Sie haben jede Menge Werkzeuge und verschiedene Zeichensätze und Schriftattribute zur Verfügung.
- Ganzseitenansicht und vielfältige Editierfunktionen.
- Super-einfache Bedienung über die grafische Oberfläche.
- Hervorragende Druckergebnisse auch auf Matrixdruckern.
- Außerdem: Einen Update-Coupon für Page Setter 2.0!

Nutzen Sie dieses Angebot zum Wahnsinns-Preis von nur 19,80 DM!



COMPACT DISC



**ZZ Top:  
Greatest Hits**

Billy Gibbons, Dusty Hill, Frank Beard und drei Sonnenbrillen: ZZ Top. Vom 73er Hit "La Grange" über "Tush", dem ersten Volltreffer in Deutschland, bis zu den neueren "Sharp Dressed Man" und "Gimme all your tovin'" — auf der Compilation finden eingefeilschte ZZ-Top-Fans und solche, die es werden wollen, Meilensteine der Texasrockers. Als Zugabe gibt's die bisher unveröffentlichten "Viva Las Vegas" und "Gun Love". Ein musikalischer Leckerbissen für Südstaatler. *sk*

Warner 7599-38299-3  
18 Tracks/72:50 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

COMPACT DISC



**Mano Negra:  
Amerika Perdida**

Eine Attacke gegen miese Stimmung. Wer die Pogues und die Negresses Vertes mag, wird auch sie mögen: Mit Latinorhythmen über Schunkelmusik, bis hin zu punkigen Fetzen, die absolut in die Glieder fahren, zeigen sie dem geneigten Ohr, wo's langgeht. Belebend: "Amerika Perdida". Schmachkend: "Salga la Luna". Verführerisch und punkig: "Sidi Hi Bibi". Irr und kindisch: "Noche de Accion". Keine Musik für Asketen und Perfektionisten; für alle Freunde von witzigen Musikideen ein Muß. *up*

DL82 PM 527 30 889  
ca. 50 Minuten/16 Tracks  
**POWER-WERTUNG:  
hervorragend**

**MUSIK  
BÜCHER  
FILM**

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kaufvideos, aktuelle Kinofilme, Bücher, Comics und Brettspiele informieren. Das bewährte Test Team besteht auch hier aus Martin, Michael, Winnie, Knut, Richie, Boris und Volker. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *VW*

COMPACT DISC



**A Joyful Noise**

Galliano, die Zweite: Gut ein halbes Dutzend schwarzweißer Musiker haben sich für "A Joyful Noise unto the Creator" um Rob Gallagher versammelt — das Ergebnis ist geschmacksneutraler und gehörgängiger als der Vorgänger, aber nicht platter. Im Gegenteil: Auf der CD gibt's Rasta-Ethno-Rap-Was-auch-immer-erfüllten Jazz der 90er Jahre, der auch nach der dritten Woche im Walkman nicht nervt, tanzbar sind die Galliano-Tracks sowieso. *wi*

Polydor 848 080-2  
12 Songs / zirka 54 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO

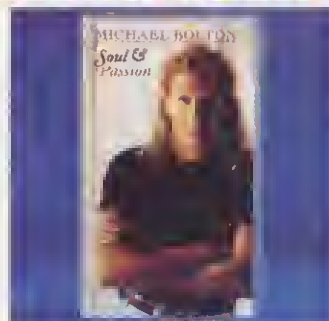


**Toto: Live**

Die Rockveteranen belegen in dem Pariser Konzert, daß sie in ihrer 14jährigen Geschichte ein paar Dutzend hochkarätige Songs hervorgezaubert haben. Mit ungebrochenem Engagement wurden 1990 Klassiker und aktuelle Hits aufgeführt, die sich nicht nur Fans des Quartetts antun sollten. Wer auf Live-Mitschnitte steht und keine multimediale Bühnenshow erwartet, der wird nicht enttäuscht. Ein grundsolides Video mit einigen der kompetentesten Rockmusikern des letzten Jahrzehnts. *mg*

SMV 49993-2  
12 Songs / zirka 65 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
durchschnittlich**

MUSIKVIDEO

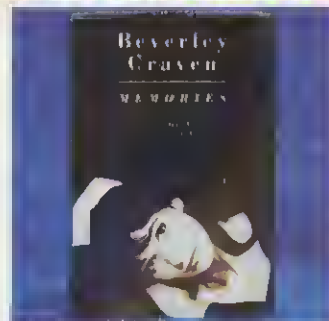


**Michael Bolton:  
Soul & Passion**

Ein Reibeisen-Sottie macht Karriere: Amerika liegt ihm zu Füßen, auch in Europa kommt er an. Die Best-Df-Präsentation aus drei CDs zeigt den Superstar in souveränen Videoclips, die sich keine Blöße geben. Songs, Stimme, Styling: Michael Bolton wurde mit etlichen Talenten bedacht, aus denen er das Beste gemacht hat. Ein Video, das die Fans lieben werden und selbst zögerliche Zeitgenossen die Kreditkarte zücken läßt. *mg*

SMV 49122 2  
13 Songs / zirka 55 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
empfehlenswert**

MUSIKVIDEO



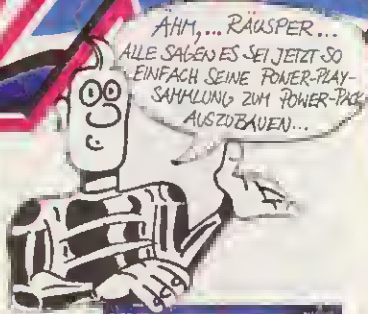
**Beverly Craven:  
Memories**

Die Singer/Songwriter-Newcomerin Beverly Craven lockt mit einem Doppelpack: Neben dem Video, das drei Clips plus Live-Mitschnitte bietet, lungert eine CD mit drei Dn-Stage-Tracks in der Packung. Die wunderschöne Balladen-Compilation wird nur durch zwei Facts getrübt: Viele Songs gab's schon auf der Erstlings-CD und während des gesamten Live-Auftritts sitzt die hübsche Beverly brav hinterm Klavier — kompetente Songs, langweilig präsentiert. *mg*

SMV 49995 2  
11 Songs / zirka 50 Minuten  
**POWER-WERTUNG:  
durchschnittlich**



# POWER PLAY LESER SERVICE



7<sup>92</sup>



Das Beste zum Feste: Spiele-Power/ Insel der Träume: Monkey Island 2/ Stiftung Konsolentest: alle wichtigen Videospiele-Systeme im Vergleich/ Bullfrags Götterbande kehrt zurück: Populous 2

5<sup>92</sup>



Fire & Ice: Der Knüller im Test. Fantasy-Futter: Neues vom Lemmings-Macher, High-End Action auf dem Super NES. Männer, Mädchen & Motoren: Temporausch - die besten Rennspiele im Vergleich

6<sup>92</sup>



Lucasfilms Adventure-Krönung: Indiana-Jones 4. Pixel-olympiade: 70 Spart-Spiele im Überblick. Red-Baran-Nachfolger "Aces of the Pacific" im Test.

2<sup>92</sup>



Tips&Tricks total/ Gewinnspiel/ Wizzary 7 im Test - das beste Rollenspiel aller Zeiten/ Spiele des Jahres - Power Play die Highlights '91

7<sup>92</sup>



"Rompart"-der Taktik-Knüller. Lösungen zu "Fire&Ice" "Amberstar" und jede Menge Cheats und Kniffe. Alles über den Cyberspace: Filmhit "The Lawnmower Man". Randalen im Raum: "Super Aleste", "Last Resort"

10<sup>91</sup>



Software des Grauens ein Führer durch die Gruselspiele. Sim Ant der originelle Nachfolger zu Sim Earth. Battle Isle, der Strategieknüller im Test

3<sup>92</sup>



Rollenspiel-Cocktail: Ultima Underworld - Amberstar - Abandoned Places - Beholder 2 - Knightmare/ Players Guide/ Handheld- corner: Neuheiten für Game Boy, Game Gear und Lynx/ Krawall im All: Buck Rogers 2

8<sup>92</sup>



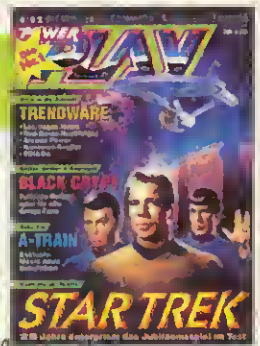
Spiele-Paradies: 100 neue Titel, großer Messebericht CES in Chicago. Thalion's Turricon-Killer: Lionheart. Exklusiv: Maxis neue "Sim"-Spiele, Sim Life & Simm Farm

11<sup>91</sup>



Nemesis 2 und viele andere Knaller für Game Boy. Exklusiv: Wizardry 7: neue Features, schöne Grafik, mehr Monster. Großer Bericht von der Londonmesse. Tag der Abrechnung: Terminator 2

4<sup>92</sup>



Blick in die Zukunft: Trendware. Black Crypt: Furiases Rollenspiel für alle Amiga Fans. A-Train: Exklusiv - Maxis neue Simulation. 25 Jahre Enterprise: Star Trek im Test

8<sup>91</sup>



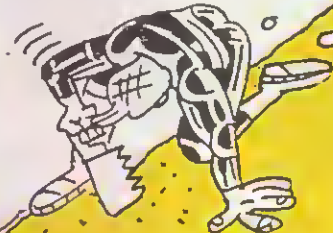
Erster Bericht von der Chicago-Messe mit Stars, Stripes und Software. Wizik dreht auf, sensible Softwares - Wizball: Nachfolger. Höhenflug in VGA: Flieger im Härtestest. Jet Fighter 2, Chuck Yeager 2

7<sup>91</sup>



Alle Neuigkeiten von der London-Messe: Jubel, Trubel, Spielspaß. Pfeilschnell im Vektorhimmel mit Chuck Yeager 2. Furiases Trio: Game-Boy-Giganten; Kult-Comic als Computerspiel: Hägar legt an.

RITSCHER-PATSCHER, SÄG! - ... ABER KEINER HAT GESAHT, DASS DAS SO ANSTRENGEND IST!



Ich bestelle für 6,50 DM pro Exemplar:

Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

Ausgaben POWER PLAY Nr. \_\_\_\_\_

Gesamtbetrag \_\_\_\_\_ (zzgl. 3, DM Versandkosten)

Die Bezahlung erfolgt nach Erhalt der Rechnung.

Name, Vorname \_\_\_\_\_

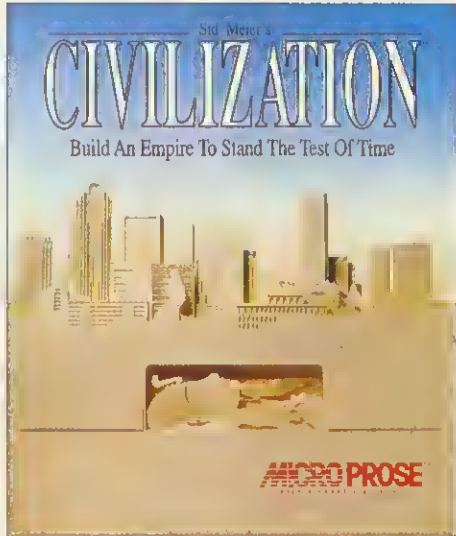
Straße, Hausnr. \_\_\_\_\_

PLZ, Wohnort \_\_\_\_\_

Schickt den ausgefüllten Coupon an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220, 8000 München 5.

Telefonische Bestellungen bitte unter 089 - 240 132 28 aufgeben. Außer den hier aufgeführten Ausgaben könnt ihr auch nach Heft 8, 11, 12/90 und 1, 2, 3, 4/91 unter der genannten Telefonnummer anfordern. Ansansten Coupon ausfüllen und schicken an: Power Play Leserservice, CSJ Postfach 140 220 in 8000 München 5

Wieviele Preise müssen wir  
noch gewinnen, bevor auch Sie  
"Sid Meier's Civilization"  
besitzen?



**Sieger!**

*Bestes Unterhaltungsprodukt 1991*

**Sieger!**

*Bestes Strategieprogramm 1991*

**Sieger!**

*Bestes Unterhaltungsprogramm 1991*

**Sieger!**

*Originellestes Spiel 1992*

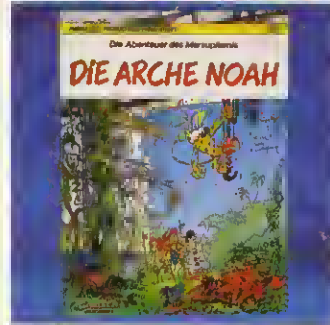
**Civilization  
ist jetzt erhältlich mit deutschem  
Bildschirmtext für Ihren  
Commodore Amiga und alle  
IBM PC-kompatiblen Geräte.**



MicroProse Ltd. Unit 1 Hampton Road Industrial Estate Tetbury Glos.  
GL8 8LD. Tel + 44 (0) 666 504 326.

**medien**

**COMIC**

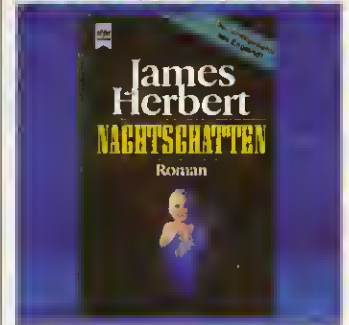


**Die Arche Noah**

Selten hat sich eine Nebenfigur so gründlich selbständig gemacht wie Franquin's Marsupilami. Sie ist nicht nur zum eigentlichen Star der Spirou und Fantasio Comics geworden sondern darf jetzt auch in einer eignen Reihe durch den Urwald von Palumbien toben. Zeichner Batem und Texter Yann können dem Meister zwar nicht das Wasser reichen, bemühen sich aber redlich um Authentizität. Trotzdem reicht's nur für ein buntes Durchschnittlich. *vw*

**Texter/Zeichner:** Yann/Batem  
**Verlag:** Carlsen Comic  
**Zirka-Preis:** 12,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

**BUCH**



**Nachtschatten**

Seitdem der Horrorspezialist James Herbert den Hauptdarstellern seiner ersten Romane (den blutdürstigen Ratten) den Rücken gekehrt hat, leidet deutlich die literarische Qualität der Neuwerke. Mit *Nachtschatten* erreicht James Herbert den absoluten Gruseltiefpunkt seiner Schriftstellerkarriere — bis auf die letzten 20 Seiten kommt auf der Durststrecke von rund 300 Blatt Papier weder Spannung noch Gänsehaut auf. Für mich war das der letzte Herbert. *mh*

**ISBN:** 3-453-04848-2  
**Autor:** James Herbert  
**Verlag:** Heyne  
**Zirka-Preis:** 9,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
für Fans

**COMIC**



**Marc Jaguar...**

Nach 16 gezeichneten Kriminalfällen steht erstmals nicht Privatdetektiv Jeff Jordan im Mittelpunkt der Handlung sondern sein Freund, der Fotograf Marc Jaguar. Bei einem Routinejob kommen die beiden ganz zufällig einer gefährlichen Verschwörung auf die Spur. Maurice Tillieux' Figur "Jeff Jordan" ist zwar sonst für einige Spannung gut, im aktuellen Fall dämpft die Story jedoch im Mittelmaß und ist deshalb nur den echten Fans zu empfehlen. *vw*

**Texter/Zeichner:** Maurice Tillieux  
**Verlag:** Carlsen Comics  
**Zirka-Preis:** 12,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

**BUCH**

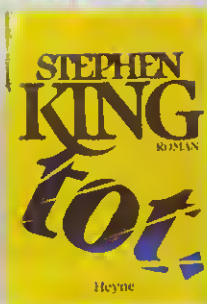


**Mord im Bungalow**

Die bekannteste Romanfigur von Rex Stout dürfte ohne Frage Nero Wolfe sein, der Anwalt und Feinschmecker. Ein etwas unauffälliger arbeitender Held aus Stouts fantasievoller Feder ist Tecumseh Fox. In seinem neuen Fall muß der kriminalistische Fährtenucher die Unschuld eines Klienten beweisen und den tatsächlichen Mörder des Millionärs Thorpe finden. *vw*

**ISBN:** 3-453-05796-1  
**Autor:** Rex Stout  
**Verlag:** Heyne  
**Preis:** 8,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
durchschnittlich

BUCH



Tot

"Tot" ist der dritte Teil einer langen Fantasy-Erzählung des amerikanischen Horrorexperthen Stephen King — der Saga vom dritten Turm. Während in den ersten beiden Bänden ("Schwarz" und "Drei") — die Sprachanleihe bei den Rollenspielen sei gestattet — die Party zusammengestellt wurde, beginnt in "Tot" die eigentliche Suche nach dem dunklen Turm. Roland der Revolverheld, die gelähmte Susannah Walker und der Ex-Junkie Eddie Dean versuchen in einem Land zu überleben, das weitestgehend durch eine Katastrophe verwüstet wurde.

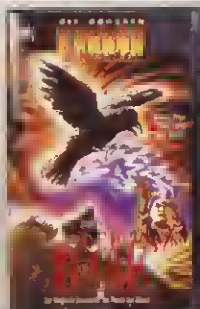
Während sich die Horrormane von King (auch unter dem Pseudonym Richard Bachmann), durch eine sprachlich verdichtete Realität auszeichnen, wechselt die Sprache in "Tot" zwischen altmodischem, dem Szenario des Revolvermanns angepaßten Slang und eben dem typischen Stephen-King-Realismus. Wie schon in den ersten beiden Teilen der Trilogie springen Zeit und Ort der Handlung zwischen fantastischer Endzeit und dem Amerika des ausgehenden 20. Jahrhunderts hin und her.

Im ersten Abschnitt des Buchs versuchen die drei King-Helden einen vierten Begleiter — den Teenager Jake — in ihr Raum-Zeit-Kontinuum herüberzuholen. Im zweiten Abschnitt führt die Reise der — nun zum Quartett angewachsenen Gemeinschaft — in die apokalyptische Stadt Lud. Dort, wo ein erbarmungsloser Krieg zwischen den "Grauen" und den "Pubes" tobt, stoßen die Abenteurer auf einen Einschienezug: Blaine, den Mono. Die Begegnung mit dem bösartigen und rätselhungrigen Technomonster ist der Höhepunkt der Geschichte — und gleichzeitig der Schluß des dritten Teils der Turmsaga.

Wer von King-Standards wie "Christine", "Shining", oder "Es" begeistert war, lernt den Gruselmeister hier von einer neuen Seite kennen. Allerdings: Die Dichte, Authentizität und Spannung seiner Horrorgeschichten kann King in "Tot" nicht halten. sk

ISBN: 3-453-05339-7  
 Autor: Stephen King  
 Verlag: Heyne  
 Preis: 26,80 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
 durchschnittlich

KAUFVIDEO



Der Rabe

Fox-Video läßt im aktuellen Monat die Vampire auf uns los: Gleich vier kleine Meisterwerke des Low-Budget-Königs Roger Corman erscheinen als Kaufvideos zum Preis von knapp 30 Mark. Die in den Jahren 1962 bis 1964 entstandenen Horrorfilme haben längst Kultstatus erreicht und gehören zum testen Repertoire der Programmkinos. Besonders "Der Rabe" wird von Horror-Freaks hoch gehandelt. Treten hier doch gleich drei Altstars des Gruselfilms zum Duell der Zauberer gegeneinander an. Vincent Price, Peter Lorre und Boris Karloff spielen sich im wahrsten Sinn des Wortes die Seele aus dem Leib. In einer Nebenrolle tritt übrigens der junge Jack Nicholson auf und betätigt sich ganz untypisch als Rächer der Enterbten. Wir befinden uns im England des 16. Jahrhunderts. Dr. Craven, ein pensionierter Erzmagier, lebt nach dem Tode seiner Frau zurückgezogen auf dem Lande. Erst als er von den tünsteren Mächtschaften seines Berufscollegen Dr. Scarrabus erfährt wird er aktiv, um dem Finsterling das Handwerk zu legen.

"Der Rabe" folgt thematisch ebenso, wie die anderen Titel der Reihe "Lebendig begraben", "Satanas" und "Schwarze Geschichten", den gotischen Schauerromanen des amerikanischen Autors Edgar Allen Poe.

Was damals an finanziellen Produktionsmitteln fehlte, wurde von Corman einfach durch exzessiven Farbeinsatz und besonders überbordende Pappkulisen ersetzt. Sicher mit ein Grund, daß die Filme noch heute ihr Publikum finden. Eine Horrorfilmsammlung ist ohne die Billigproduktionen von Corman nicht komplett. Wer die Streifen nicht schon längst vom Fernsehen aufgenommen hat, kann jetzt mittels Kaufvideo losgruseln. vw

**Regie:** Roger Corman  
**Produzent:** Roger Corman  
**Drehbuch:** Richard Matheson  
**Darsteller:** Vincent Price,  
 Peter Lorre, Boris Karloff,  
 Jack Nicholson  
**Laufzeit:** ca. 83 Minuten  
**FSK-Freigabe:** ab 6 Jahren  
**Video-Anbieter:** Fox Video  
**Zirka-Preis:** 30 Mark  
**POWER-WERTUNG:**  
 empfehlenswert

# Hol Dir den POWER Ordner!



Nur  
9,99 DM

**Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!**

Telefonische  
Bestellung unter:  
089/24 07 32 28

**Ja,** ich will \_\_\_\_\_ Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSI Postfach 14 02 20, 8000 München 5

# PRASCHT

PRASCHT

Aus dem Intro  
von *Star Parodier*: Ein  
niedlicher kleiner  
Bomberman



*Soul-Deace:*  
Die Frau aus dem  
Abspann

Männlein und  
Weiblein, Haupt-  
darsteller von  
*Ugh!*

Der Flag-Drachen  
aus dem  
Vorspann

*Alone at home:*  
Digi-Kevin, allein im  
RAM

fortsetzung folgt

Das Klo des Grauens: In *Legacy* ist selbst der Gang zur Toilette gefährlich.



Ritter ohne Furcht & Tadel (Teil 1):  
Burgbau leicht gemacht mit *Siege*

Ritter ohne Furcht & Tadel (Teil 2):  
Endlich geht's mit *Darklands* ins Mittelalter.

Eine Vorschau auf kommende Softwareperlen ist genauso ziel-sicher wie Lottospielen. Veröffentlichungstermine für Spiele werden in den seltensten Fällen eingehalten, Pakete landen in der Antarktis statt in unserer Redaktion. Deshalb gibt's die folgenden Ankündigungen wie immer ohne Gewähr. Einem Test des mittelalterlichen Rollenspiels *Darklands* steht endlich nichts mehr im Weg. In die Riege der Testkandidaten reihen sich ein: SSIs neuste Spiele *M*, *Dark Sun* und *Great Naval Battles*.

Ihr erfahrt mehr über den Horrorschocker *Legacy*, Dynamix' Herbstbestseller *Betrayal of Krondor*, *Might & Magic 4*, *Elvira 3* und das fetzige Rennspiel *Car & Driver*. Auch die Videospieldreher kommen nicht zu kurz. Highlight der nächsten Ausgabe ist die furiose Super-Nintendo-Fassung von Konamis Action-Prachtstück *Parodius* und *Lemmings* auf dem Mega Drive.



10

erscheint am  
16. September 1992

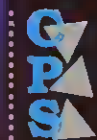
# Ihr habt es nicht anders gewollt!

... die musikalische Kreativität ohne Ende!

Peripherie des  
Jahres 1992  
gewählt von den  
Lesern der  
DOS International

Ihr wollt die Soundfreiheit?  
Dann holt sie Euch!

## SOUND BLASTER 2.0



Deutschland:  
CPS Computer Distribution GmbH  
Am Neumarkt 30  
2000 Hamburg 70  
Telefon: 040-656 99 8-0  
Telefax: 040-656 79 69  
ACTOR BBS Mailbox: 040-656 69 61

Österreich:  
Herbst Elektronik GmbH  
Untere Donaustraße 31  
1020 Wien  
Telefon: 222-267 56 90  
Telefax: 222-267 569 15

Schweiz:  
Wyrsch Trading AG  
Grussmatten 30  
6014 Littau/Luzern  
Telefon: 041-57 49 57  
Telefax: 041-57 30 85

Schweiz:  
Wyrsch Trading SA  
198, route de Veyrier  
1234 Vevey  
Telefon: 022-784 33 83  
Telefax: 022-784 28 66

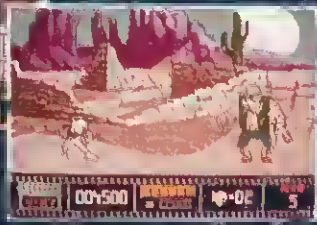
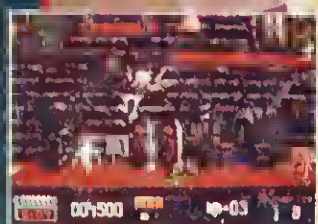
# PREMIERE



Premiere ist ein in 8 Ebenen scrollendes Plattform-Adventure, welches über 6 Levels in Form von verschiedenen Filmkulissen gespielt wird.

Ein junger Regisseur hat in der Nacht vor der Premiere seinen Film aus dem Schneiderraum gestohlen. Es ist Deine Aufgabe, ihn in den verschiedenen Kulissen zu suchen – Angefangen beim Schwarz/Weiss-, Science-Fiction- und Horror-Level bis hin zu Cartoon-, Western- und Fantasy-Sets geht die Suche nach den gestohlenen Rollen.

Wirst Du den gestohlenen Film vor der Premiere finden?



SCREENSHOTS VON DER AMIGA-VERSION

VERFÜGBAR FÜR COMMODORE AMIGA (MIND. 1 MB)